POWER UNLIMITED

WERELD-PRIMEUR! FIFA 13 REVIEW



FAR CRY 3
BESTE VAN DE GAMESCOM

GAMESCOM SPECIAL
12 PAGINA'S KEULSE KRANKZINNIGHEID

GUILD WARS 2
ASOCIAAL GOED

FACEBOOK GAMES
BETALEN VOOR GRATIS GAMES

ASSASSIN'S CREED III

WWW.PU.NL
OKT.2012
€ 3,95
BP 8 718226 100313 01210
HUB UITGEVERS

PLUS: WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA MAAKT PANDA'S NOG COOLER • TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON IS EEN OVERWINNING • TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 TOONT TONNEN TALENT • REMEMBER ME WORDT MEMORABEL • ONDERGRONDS MET METRO: LAST LIGHT • NIEUWE RUBRIEK: DE REGIESTOEL • PLEZIER VOOR VIJF IN NINTENDO LAND • GRID 2 ZORGT VOOR JUBELSTEMMING • THE UNFINISHED SWAN IS ARTSY • PLAYSTATION VITA LEEFT IN KEULEN • SIMCITY BOUWT EEN HYPE OP • TOKYO JUNGLE • MARVEL HEROES • EN MEER...



14.09.12
16
www.pegi.info
PROVISIONAL
TEKKEN™ TAG TOURNAMENT 2 & © 1994-2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
"PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
namco
BANDAI NAMCO Games


WE ARE TEKKEN
TEKKEN
TAG TOURNAMENT 2
PS3
XBOX 360
XBOX
XBOX LIVE
namco



Pag. 058

INHOUD

Vraag niet hoe Ward het hem geflikt heeft, maar een paar dagen na de Guild Wars 2 launch presenteerde hij een review van vier pagina's aan ons... met bloeddoorlopen ogen welteverstaan. Verderop in de PU kun je lezen of de game World of Warcrafts titel als opper-MMO gaat overnemen. Wat ons betreft is het antwoord 'JA!'. Ennuh... niet alleen vanwege het prachtige artwork hoor.



Pag. 026



Pag. 036



Pag. 062



Pag. 069



Pag. 074

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

HOI 2012 PRINT
POWER UNLIMITED
HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Peter Koelewijn*
REDACTIE *Ed Wiggemans, Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**.
schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers, t.a.v. Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

RESTYLE PU.NL

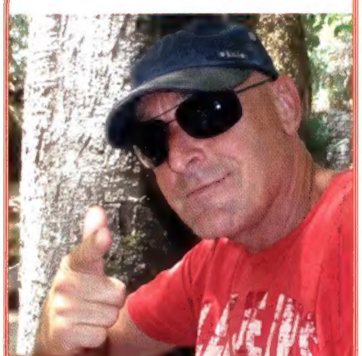


Afgelopen maand waren we op Gamescom, hebben we topgames als FIFA 13 en Guild Wars 2 gereviewd, blikten we vast vooruit naar games zoals Assassin's Creed III, trotseerden we de tropische temperaturen en had Ed een dikke drie weken vakantie. Daardoor hadden we een Spakenburger werken op de redactie. Terwijl dit allemaal gebeurde, werd in het diepste geheim gewerkt aan een compleet nieuwe website van je favoriete gamesblaadje. We zijn de testfase inmiddels al een tijdje in en het begint aardig vorm te krijgen! Wat zeg ik, het gaat inmiddels zó lekker dat we best durven te vertellen dat we nog in september de website gaan lanceren! We hanteren hierin wel de echte Blizzard mentaliteit: "It's done when it's done", maar voordat PU #227 uit is, moet ie echt wel in de lucht zijn. Alhoewel, uh, nou ja, volgende maand kom ik er op terug. Als je niet kunt wachten, dan moet je eind september zelf maar een kijkje nemen op pu.nl!

Maarten



IEMAND MOET HET DOEN



Vakantie is heerlijk, maar toch vind ik het altijd moeilijk om 'mijn' blaadje uit handen te geven, helemaal als zo'n snotneus als Peter Koelewijn de boel overneemt. Ik heb die gast een dagje ingewerkt en dat mannetje zat er relaxed bij, dat wil je niet weten. Hij zei het niet, maar ik hoorde 'm denken: 'Is dat alles wat ik moet doen? Nou, dat PU'tje fiks ik wel effe.'

Okay, het resultaat heb je nu in handen. Peter heeft zo'n tweederde als eindredacteur voor z'n rekening genomen (inclusief bijschriften), en ik ben benieuwd of die kleine Spakenburger het allemaal voor elkaar heeft gekregen. Zo ja, dan heb ik mijn vaste vervanger gevonden en kan ik met gerust hart al m'n vakantiedagen opnemen. Zo nee, dan weet ik dat ik iets doe dat bijna niemand anders kan, en dat is ook wel een lekker gevoel, moet ik toegeven. Altijd prijs dus.

Ondertussen...

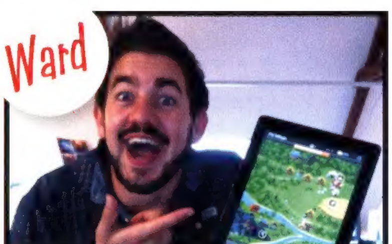
Jurjen



Keek deze maand:

De eerste twee seizoenen Breaking Bad. Eerst ergerde ik me een beetje aan al die mensen die deze serie hijgend de hemel in prezen, nu ben ik zelf zo iemand.

Ward



Ging deze maand kapot aan:

Die zomerhitte. Met 30 graden ga ik echt niet achter mijn console of PC zitten. Gelukkig bood Puzzle Craft op de iPad samen met een koud biertje uitkomst.

JJ



Sprak deze maand via:

Zijn voicemail. Ik ben op vakantie naar Bulgarije; voor spoedberichten, neem contact op met Maarten, of spreek anders een bericht in na de explosie. *BWAAM!!!*

Speelde deze maand:

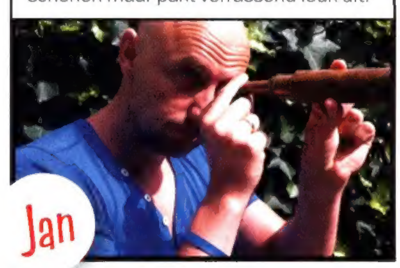
Met ruim 36 graden op z'n nieuwe PC. Kan ik eindelijk m'n 486 bij het grofvuil dumpen. Precies op tijd voor Guild Wars 2 en Mists of Pandaria!



Maarten

Vond deze maand:

Een oude schatkaart en ging meteen op avontuur... in Risen 2 voor de consoles. De game is een beetje geruisloos verschenen maar pakt verrassend leuk uit!



Jan

Is deze maand op zoek naar:

Een nieuwe TV. M'n huidige heeft last van ugly ass streepvorming, dusseh, als iemand een leuke aanbieding weet voor minimaal een 55 inch, thanks!



Wouter

Samuel



Zocht deze maand:

Zijn kinderfoto's op om te kijken of hij altijd al zo'n kwaadaardige rotgnoom is geweest. Wat natuurlijk zo bleek te zijn.

Jeroen



Werd deze maand:

Weer helemaal opnieuw verliefd op Transformers, dankzij Fall of Cybertron. Was ook wel een klein beetje nodig na die derde Michael Bay-film...

Ed



Genoot deze maand van:

De Portugese zon en een viertal heerlijke boeken. Er waren zelfs dagen dat ik effe niet aan de PU dacht...

Wordt vervolgd...

ALS DE KAT VAN HUIS IS...

De enorme Gamescom Special verderop in dit nummer is moeilijk te negeren, net als het feit dat de helft van de redactie in Keulen vertoefde. Waar de andere helft mee bezig was? Vakantie vieren natuurlijk! Daardoor bleef slechts een heel klein kern aan stagiairs over. En je weet wat die doen als ze niet de ferme doch rechtvaardige hand van Maarten, Wouter of Ward in hun nekvel voelen. Toen we dus terugkeerden na de Gamescom, zagen we een van de stagiairs een dutje doen op de eettafel! Normaal zijn we best toffe stagebegeleiders hoor, maar op dat moment werd ie wel even op z'n Duits afgeblaft!





DE KOEN EN WOUTER SHOW

Die gast in het wit is een onherkenbaar getransformeerde Wouter, gestoken in een kleur waar hij liever nog niet dood in gevonden wil worden. De fris ogende jongeman naast hem is niemand minder dan Koen Wiggemans; racketmepper extraordinaire en zoon van eindbaas Ed. Wat deze bijzonder sportieve jongen doet met de minst sportieve persoon op de wereld? Op een tennisveld nog wel? Het zal helaas een groot mysterie blijven, totdat de volgende Prijzenslag op PU.nl verschijnt.
Jawel, na een lange afwezigheid gaan Maarten en Wouter binnenkort eindelijk weer met prijzen gooien! Wees erbij met open grijphandjes, al is het alleen maar om Wouter, voor waarschijnlijk de enige keer in je leven, geheel in maagdelijk wit te zien rondhuppelen. Het klinkt inderdaad net zo verontrustend als het eruit ziet...

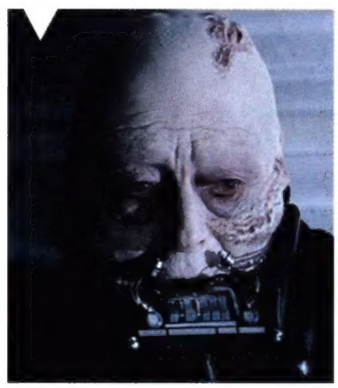


DIT ZIJN NOU COLLECTOR'S EDITIONS!

Verderop in deze PU vind je Wards Guild Wars 2 review van maar liefst vier pagina's. Die game wordt huge volgens de MMO-meester; bijna net zo huge als de collector's edition. Serieus, de pakketbezorger kreeg spontaan een hernia toen ie met het gevaarte binnenstrompelde. Ward kirde ondertussen van plezier. De collector's edition bevat naast een artworkboek, de soundtrack en exclusieve DLC, ook een Rytlock figurine van dik 25 centimeter! Tijdens de livestream op PU.nl kon je de unboxing checken en misschien heeft Ward zelfs jou een goodie of twee toegeworpen! Hou de site in de gaten voor de volgende vette livestream!

DARTH VADER TAART?

Het was even feest op de redactie want Wouter had zich al tien weken niet verslapen! Dit unicum werd groots gevierd in huize Brugge en zijn vriendin bakte zelfs een taart voor de redactie. Daarvoor had ze een speciale Darth Vader bakvorm gekocht... alleen het bakproces verliep ongeveer net als fan response op de prequel trilogie. Toen Wouter het folie van de taart afhaalde bleef het dan ook even stil. "Uh ja, hij lijkt inderdaad meer op Darth Vader zónder helm", aldus de Groninger. Hij smaakte trouwens nog prima, dankzij de chocola en sprinkles. Alles is beter met chocola en sprinkles.





★ PU-TV: *SLAPENDE HONDEN*

Bij de PU zijn we dol op games. Understatement van de fucking eeuw misschien, maar het verklaart wel een beetje waarom we ook graag games naspelen in PU-TV. Je las in het vorige nummer al dat Wouter helemaal into Hong Kong is dankzij ***Sleeping Dogs***. Dus toen Wouter achter een diep, duister geheim van Maarten kwam, ging hij meteen in Wei Shen-mode. Het eindresultaat is even hilarisch als episch. Je ziet PU-redacteuren zoals je ze nog nooit zag: rennend, acterend, vechtend, met rubberen eendjes en zo gaat het nog wel even door. Een nieuw hoogtepunt voor PU-TV!





YO! POST!

brief van de maand

Lieve Maarten,
Als trouwe lezer van de Power Unlimited, en dus natuurlijk ook van jouw maandelijkse voorwoord, adoreer ik keer op keer je prachtige reviews en je vermogen om alle baklappen daar op de redactie in het gareel te houden, onbeschrijfelijk. Hierom leek jij mij dus ook de perfecte persoon om mijn probleem aan voor te leggen (Niets persoonlijks hoor Wouter, jij bent ook een hele toffe vent).
Feit is namelijk dat ik nu nóg bezig ben met AC: Brotherhood, omdat ik mijn geld helaas maar één keer kan uitgeven, en dus een keuze moet gaan maken tussen AC: Revelations en ACIII, en dus moet gaan kiezen tussen het afmaken van een prachtige trilogie of het ervaren van de frisheid en sensatie van al het prachtige nieuws wat waarschijnlijk gaat komen met ACIII.
Meer werken voor meer geld zit er helaas ook niet in, aangezien ik het nu al té druk heb met van alles en nog wat en binnenkort natuurlijk ook weer de voetbaltrainingen / wedstrijden beginnen. Hopelijk kan jij (of Wouter als die nog niet is afgehaakt na het voetbaldeel) mij helpen met dit hartverscheurende dillema.
Vincent van der Meulen | Eelde

Hoi Vincent, je kunt je zusje prostitueren, de plaatselijke supermarkt beroven, een kindje met rijke ouders kidnappen en losgeld vragen, bolletjes slikken, mensen via internet oplichten, je benen afhakken en dan op straat gaan bedelen... Tot zover de suggesties van Wouter.



LEGO POWER UNLIMITED

Hey PU mannen,
In PU #223 had Jan een lijstje gemaakt van LEGO-games die hij nog wel zou willen zien. Hier stond ook LEGO: Power Unlimited bij, en dat heeft mij er toe gezet alvast een mooie voorkant voor deze sowieso Call of Duty beatende game te maken.
Kijk en geniet van de PU-LEGO-redactie en hun uitdrukkelijke kenmerken, all in one game! (en een stagiair met de naam Skippy Zwarthoed... misschien een leuk bonus-character?)
Van links naar rechts: Oude Ed – Super Maarten – Skippy Zwarthoed – Chick Wouter – Small Samuel – Wonder Ward en de 3 J's
Ik hoop dat jullie het mooi vinden en héél misschien is het goed genoeg voor in de PU of op PU-tv?
Groeten,
Rik | Internet

We vinden het prachtig, Rik, maar we zeggen het nog één keer: Ed is niet oud! Dat ie af en toe dingen vergeet, een beetje beeft, last heeft van winderigheid, incontinentie en een loszittend kunstgebit, dat is allemaal toeval!.

VERONTWAARDIGD

Beste PU-Mannen,
Ik ben nu vier jaar geabonneerd en ik heb jullie blad altijd met veel plezier gelezen. Als Nintendo-fan is de PU misschien niet het beste blad voor mij, maar omdat ik altijd geïnteresseerd ben in alle games, lees ik graag over jullie belevenissen. En voor het nodige Nintendo-nieuws heb ik gelukkig Jurjen, waar ik het tot deze maand altijd mee eens was.
Maar van de afgelopen PU (nummer 224) ben ik erg geschrokken. De E3 special stond scheef van hoe slecht en waardeloos Nintendo zich had gedragen in LA. Jullie hebben daar zo overdreven en eenzijdig over gepubliceerd, dat ik het nodig vind deze brief te sturen.
Ik weet dat het geen presentatie was om een standbeeld voor op te richten, maar jullie doen net alsof Nintendo anderhalf uur de polka is gaan dansen op het podium. Met name de uitspraken van JJ in Opnieuws waren echt compleet uit de lucht gegrepen. De 'top 5 positieve dingen van de Nintendo persco', zoals JJ het noemde, zijn echt een mep in mijn gezicht, en ik denk dat ik niet de enige ben.
Ook in Jurjen ben ik diep teleurgesteld. Het feit dat hij zijn verslag van de presentatie meteen erna schrijft en niet de tijd neemt er nog eens rustig over na te denken, maar zich mee laat voeren door de negatieve sfeer en de teleurstelling rondom de presentatie, vind ik buitengewoon zwak en onprofessioneel. Zelf zat ik op mijn stoel te stuiteren bij de live video en ben ik al helemaal weg van de Wii U en al zijn mogelijkheden.
Ik wil niet zeggen dat ik niet graag een leuke afsluiter voor de hardcore fans (daar schaal ik mezelf onder namelijk) had willen zien, een Metroid of Starfox of zoiets. Maar ik denk dat Pikmin 3 en Nintendo Land prima startgames zijn. En ik kijk al erg uit naar die titels.
Nog een dingetje dat ik jullie wil vragen, is waarom jullie geen woord hebben geschreven over de andere presentatie van Nintendo op de E3: de 3DS-presentatie. Er staat in de hele PU geen enkele letter over alle zeer goede 3DS-titels die uitkomen de komende maanden.
Kortom, ik ben van mening dat jullie maar half werk hebben geleverd.
Met vriendelijke groeten,
Freek van Haren (17) | Overasselt



Nou, het halve werk is in ieder geval een goed begin... of zoiets. We hebben niet alles in de PU kunnen zetten en ons vooral gefocust op nieuwe dingen. Veel info kon je trouwens vinden op PU.nl. Natuurlijk was Jurjens artikel een emotionele reactie, die hij afgelopen maand ook ietwat heeft genuanceerd, maar wij houden nu eenmaal van emoties in relatie tot games. Niet te verwarren met emoties in relaties vanwege games...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YOIPOST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL





★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hallo redacteuren van de Power Unlimited,
Eerst even een compliment voor het fantastische E3 journaal en dan nu wat korte vraagjes.

1. Zit er in Dirt 4 weer Gymkhana?
2. Weten jullie iets over de rechtszaak tussen Treyarch en Infinity Ward over Call of Duty: Black Ops II? Zo ja, wat?
3. Weten jullie al iets over de multiplayer van Black Ops II?
4. Welke is hét meer waard om te kopen: Call of Duty Black Ops II of Assassin's Creed III?

Gegroet,
Kevin Hermse | Internet

① Het zou kunnen, maar JJ en Ed hopen na Showdown op een pure rallygame.
② Ze zijn tot overeenstemming gekomen, anders gezegd: Activision heeft de poeplap getrokken.
③ Het schijnt dat je tegen anderen online kunt spelen.
④ Jan zou zeggen: het is als kiezen tussen m'n kinderen.

Beste PU-gasten,
Ik heb even een paar vraagjes:

1. Is er iemand op de redactie die niet uitkijkt naar GTA V?
2. Is het 'Local Justice' DLC-pakket voor Max Payne 3 zijn geld waard?
3. Komt er binnenkort nog een Power Check?

Groetjes,
Julien Vermeer | Vught

① Als die er zou zijn, kan ie beter z'n kop houden.
② Mocht je de MP spelen dan zeker; nieuwe wapens en vette maps to the max.
③ Huh? Zijn we je geld schuldig of zo?

Beste PU,
Ik ben nog geen abonnee maar lees elke maand jullie blad trouw. Ik vind het een topblad. Echt mooi en nooit saai, het blijft leuk. Maar goed, ik heb een paar vraagjes.

1. Er zat laatst een klein boekje bij jullie blad over accessoires. Er stond een controller bij, de Mad Catz FPS PRO WIRED GAMEPAD STEALTH. Ik weet dat die op de PC werkt maar heb je er ook software voor nodig? Want ik speel via het Steam platform en weet niet of dat wel samen kan.
2. Gaan jullie een keertje een topic doen over gamepads?

Groetjes,
Eduard v Willigen | Valkenswaard

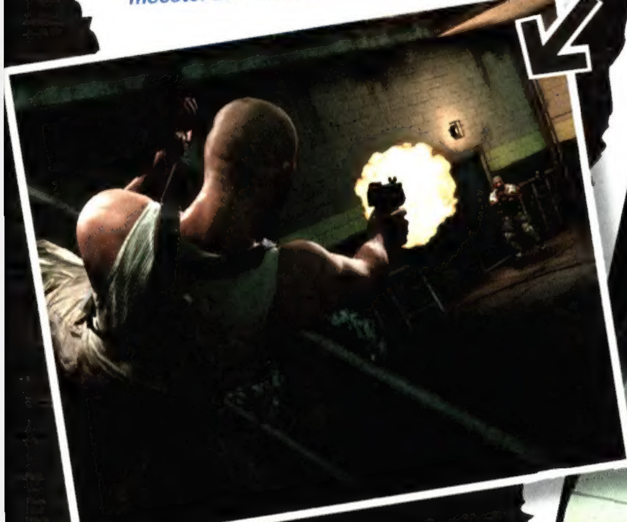
① Je hebt er idd software voor nodig, maar dat wijst zich vanzelf.
② We hebben meer zin in een test over koffiepads.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

MAX PAYNE 3

Beste PU,
Ik heb heel erg genoten van Max Payne 3, en ik vind het een van de beste games die er tot nu toe is. Maar zijn jullie ook niet een beetje teleurgesteld in het verhaal van Max Payne 3? [Spoiler Alert] De meeste personages die je in het begin kent, gaan dood en aan het eind heeft Max Payne geen echt doel bereikt. Het was een baantje wat hij kreeg in het begin, maar aan het eind is hij niet betaald. Ik vind het ook jammer dat ze het Portugees niet hebben vertaald in de ondertiteling. Plus, er waren veel te veel cutscenes en ze waren ook veel te lang. Maar PU is een topblad! Ga zo door.
Groetjes,
Ravish Niemar | Internet

Een kut zien kan ons nooit te lang duren, Ravish. Sorry, dat was er weer een van onze meester der flauwe woordspelingen.



YO! ART

Beste PU redactie,
Een hele tijd geleden kwam ik op het idee om te proberen de vetste Yo!Art in een PU ooit te maken. Het idee voor het customizen van een Xbox 360 bestond al, dus waarom niet twee ideeën samenvoegen? Dit is het resultaat.
Master Chief is er met de hand opgeschilderd met modelbouwverf, de lichten gaan aan en uit wanneer de Xbox dat ook doet. Hopelijk is ie vet genoeg voor mijn tweede keer in Yo!Art, weten jullie nog wanneer dat was? :-)
M.v.g.
Ronald van der Kooi | Sneek

Was jij niet de maker van die Rayman-tekening? In dat geval, bedankt voor alle nachtmerries! Maar effe serieus, fraaie Xbox heb je daar! Mag Wouter hem kopen?



KULUM



www.twitter.com/@JurjenT

Op reis naar:
Keulen voor Gamescom.
Rheezerveen voor vakantie.
Speelt:
Spelunky. Heb de eindbaas al vijf keer verslagen. Nu moet het nog een keer lukken zonder zelf te sneuvelen.



Alle redacteuren zijn inmiddels aan de beurt geweest, maar onze jongens zijn zulke boeiende persoonlijkheden, dat we er gewoon een tweede ronde Kulums tegenaan knallen!



ANDERE WERELDEN

Mijn hobby is gamen, maar natuurlijk heb ik ook wel andere interesses. Mijn onstilbare verlangen naar andere, fantasievolle werelden verklaart mijn liefde voor all-time favorites als John William Waterhouse (schilderijen), alles van Iron Maiden en het briljante Night of Hunters van Tori Amos (muziek), Star Wars en Lord of the Rings (films), Marvel



(comics), de Efteling en Disney Land (pretparkattracties) en Game of Thrones (serie). Gek genoeg lees ik tegenwoordig nauwelijks nog fantasievolle verhalen. Boeken moeten van mij de waarheid vertellen, dus geen fictie maar (vooral) geschiedenis, afgewisseld met boeken óver mythologie, wetenschap, filosofie, kunst, psychologie en business-achtige shit.

VAKANTIE

Op vakantie gaan is nog een heel gepuzzel als je geen auto of rijbewijs hebt en je gezin bestaat uit zes personen. Zes vliegtickets naar Spanje is een dure grap, en ik heb weinig zin een dag lang kids en bagage tussen bussen en treinen richting Zeeland te verplaatsen - wie mijn tamelijk terroristisch ingestelde kinderen kent, zal me dat niet kwalijk nemen. Uiteindelijk zijn we door mijn lieve zus en zwager naar een camping in het



immer ruige Rheezerveen (zo'n veertig kilometer vanaf Assen) gebracht, alwaar we best een fucking awesome week hebben beleefd, zoals mijn vrouw op deze foto ook wel een beetje uitstraalt.



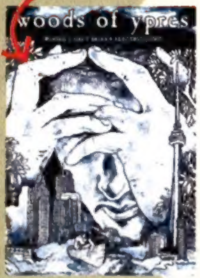
DUITSLAND

Toegegeven, als kind had ik óók een hekel aan Duitsland, maar ondertussen ben ik juist een beetje fan van het land. Zo bewaar ik goede herinneringen aan de paar maanden die ik in 2009 in Frankfurt woonde voor de vertaling van Professor Layton en de Doos van Pandora, en het weekje Keulen voor de Gamescom was ook weer genieten. Waar je maar kijkt terrassen en beleefde mensen, lekker ongestoord met een fles bier op straat lopen of



aan de rand van de rivier zitten, attente service in winkels en restaurants, overal een veilig gevoel, het zijn zaken waaraan je volgens mij moeilijk een hekel kunt hebben. Zolang de inwoners geen grappen maken of liedjes zingen, is Duitsland gewoon een geweldig land om in te verblijven.

LUISTERT MOMENTEEL



Woods of Ypres – Grey Skies & Electric Light

Prachtige, droevige, doomy metal, met een zanger die het vooral heeft over de dood, en hoe je je leven zin kunt geven in het aanzien daarvan. Het feit dat diezelfde zanger voor het uitkomen van het album is overleden bij een auto-ongeluk, geeft de muziek en teksten een extra lading.

UFC

Je kunt me met weinig dingen zo blij maken als met een verse UFC-aflevering op mijn iPad. Mijn nieuwe favoriet is Chris Weidman. Een intelligente, rustige kerel met duizelingwekkende worsteltechniek en een ongelooflijke timing bij zijn elleboogstoten. Ik geloof serieus dat hij Anderson Silva kan verslaan.



INDIES

Mijn leven lang zal ik Nintendo-fan blijven. Maar voor die speciale, innovatieve, aangrijpende game-ervaringen waarmee Nintendo mijn jeugd verrijkte, moet ik tegenwoordig vooral bij indie-developers zijn. Mijn gamejaar



2012 was bij lange na niet zo geweldig geweest zonder pareltjes als Fez, Journey, Papo & Yo en Spelunky. Het mooie van dat soort spellen is dat je als doorgewinterde speler nog niet zo goed weet wat je erin gaat beleven. De laatste Nintendo-games waar ik dat gevoel bij had waren Zelda: Skyward Sword en de eerste Super Mario Galaxy. Dus gelukkig bestaan er indies om de jaren tussen dat soort releases te vullen.


Po+ PRE-ORDER NOW
INRUILACTIE
ASSASSIN'S CREED III
Actie loopt tot 30/10
FIFA 13
Actie loopt tot 26/09
CALL OF DUTY BLACK OPS II
13·11·12
Actie loopt tot 12/11
€20 per stuk
BIJ INLEVERING VAN 3 GAMES
VOORWAARDEN OP:
gamemania.eu
20 JAAR
GAME MANIA®
AL 20 JAAR DE SPECIAALZAAK IN GAMES

Power Spy

- Deze Powerspy is eind augustus geschreven en toen was nog steeds niet duidelijk wanneer de Wii U uitkwam.

- De Powerspy mag toch wel hopen dat ze die console bij Nintendo niet vergeten zijn.

- 'Gingen we binnenkort niet iets launchen? Heb zo het gevoel dat we iets over het hoofd zien...'

- Overigens is het opvallend dat Ouya en Wii U wel erg op elkaar lijken qua klank en taalopbouw. Worden de namen van nieuwe consoles vandaag de dag door een klas peuters bedacht of zo?

- Voor je het weet heet de nieuwe Xbox de Boeboe...

- De Ouya heeft overigens 8,5 miljoen dollar opgehaald op Kickstarter. Geld waarmee ze de console willen produceren.

- Die 8,5 miljoen dollar staat ongeveer gelijk aan de onkosten van de suikerklontjes voor de vergaderingen van het next-gen ontwikkelingsteam bij Microsoft en Sony.

- Augustus is ook bij ons vakantietijd. De Powerspy is benieuwd of Jan van zijn airmiles privé een complete Boeing 747 heeft gehuurd voor de reis naar z'n vakantieadres.

- Overigens was de KLM niet blij met het bericht dat Thief 4 mogelijk wordt doorgeschoven naar de next-gen consoles.

- Dat betekent dat Jan nog minimaal twee jaar journalist blijft en punten blijft sprokkelen op Schiphol.

- Zou zo'n KLM-kaart ook wel eens vol kunnen raken?

- JJ ging precies tijdens de Gamescom op vakantie naar Turkije. Tegenwerpingen van PU-chief Maarten dat hij het tussen 250.000 Duitsers ook warm zou krijgen in Keulen, mochten niet helpen.

- JJ wilde namelijk zon zien. De laatste keer dat hij die gele knaap had zien hangen, was een lensflare tijdens een potje Forza Motorsport 4.

Elk nadeel heb z'n voordeel

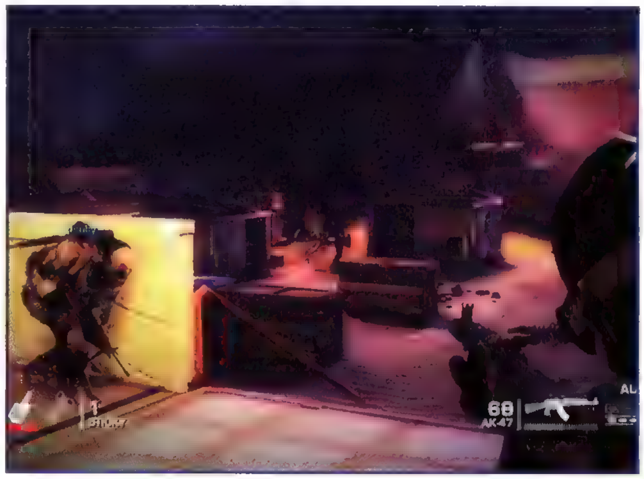
Slechte verkoop Max Payne & Spec Ops

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Als je niet meer kunt wachten op GTA V, zijn de tegenvallende verkoopcijfers van Max Payne en Spec Ops: The Line voor jou wellicht goed nieuws.

De matige verkoop van Max Payne 3 en Spec Ops: The Line (zie screen) hebben uitgever Take Two in een lastig parket gebracht. Er móet nu echt mega gescoord worden met GTA V en wel het liefst zo vlug mogelijk. Anders lopen de verliezen te snel op. Het is dus zaak snel de campagne rond de allergrootste gamefranchise ter wereld te beginnen en de good vibe rondom Take Two weer terug te brengen.

En dat men daarmee bezig is, valt af te leiden uit de guerrilla-achtige acties die her en der op internet verschijn. Zo kwamen we een vage website tegen, gebouwd rondom Scientology Churchill, een fake kerk die wel



eens in het San Andreas van deel V kan gaan opduiken. Die nieuwe trailer kan dan ook niet ver weg meer zijn, evenals de eerste speelsessie met de game op een kantoor van Rockstar.

Overigens vinden we het wel triest en onverdiend dat de twee games het niet zo erg goed hebben gedaan. Beide spellen zijn gezegend met een uitstekende singleplayer. Dus mocht je Max Payne of Spec Ops nog niet uitgeprobeerd hebben, schaam je eerst effe een half uurtje, en pik vervolgens die games op! GTA V komt er sowieso wel.

Doemdenkerij?

NEXT GENS PAS IN 2014

Onze marktkenner JJ ziet momenteel geen enkel teken dat de next-gens snel zullen worden aangekondigd. Mogelijk zien we ze zelfs niet op de E3 van 2013, voorspelt hij.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Je kunt het doemdenkerij noemen maar het is op dit moment gewoon niet de tijd om risico's te nemen. En een nieuwe console uitbrengen, is een risico.

Sony meldde afgelopen maand weer een verlies van ruim driehonderd miljoen dollar en ook Microsoft toonde onlangs hele nare cijfers. Is dat het moment om een miljard uit te geven aan een console waarvan je niet eens weet of hij gaat scoren? Ik denk het niet.

Ik hoorde in de wandelgangen dan ook het gerucht dat Sony de komst van de nieuwe console naar 2014 heeft uitgesteld, en dat lijkt me een logisch besluit. De rek is nog niet uit de PS3, de PS Vita heeft het moeilijk en Sony heeft de reorganisatie nog niet op de rit getuige de verliescijfers. Nu een nieuwe console uitbrengen is zelfmoord.

En eigenlijk geldt dat ook voor Microsoft, waar de Xbox 360 het nog steeds goed doet en de Kinect scoort. De enigen die nu al een nieuwe console willen, zijn de gamers en de media. Maar als je hen zal vragen er nu al hun geld in te investeren, haakt ook iedereen af. Geduld hebben, lijkt een schone zaak de komende tijd.

"Het aantal PS Vita's dat we hebben verkocht is acceptabel."



Sony-baas Jack Tretton is snel tevreden



Wii U-speldoosjes minder wit

Na de gezellige paarse kubus, maakte Nintendo bij de lancering van de Wii ineens alles wit.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Ook de afbeeldingen op speldoosjes waren plots van een wit kader voorzien. Gelukkig wordt op dat vlak de traditie van de paarse kubus weer een beetje in ere hersteld.

Als we de doosjes die Ubisoft voor hun spellen presenteert moeten geloven, lopen de afbeeldingen op Wii U-spelhoesjes weer helemaal tot de rand, dus zonder kader.

De logo-boog bovenin doet ook denken aan GameCube-speldoosjes, al is die boog niet zwart maar blauw gekleurd, waarschijnlijk om de lijn door te trekken van de blauwe 'U' in het logo.

Het gele randje aan de onderkant van de blauwe boog is waarschijnlijk zo'n typische Nintendo-frats die je niet moet proberen te begrijpen maar gewoon moet accepteren.



Afknallen die Angry Birds...

door JJ
twitter.com/GKJJ

Het is een leuk spelletje hoor, die boze vogels en die varkens, maar als prins Harry tijdens de Olympische Spelen een Angry Bird-hoed gaat dragen en dus blijkbaar vrijwillig voor lul wil lopen, is voor ons de maat vol. Afknallen die vogels!!! Wel aardig dat z'n bodyguard meedoet trouwens...

COMMENTAAR JJ
twitter.com/GKJJ

Casual games zijn niet de toekomst

Het begon een paar jaar terug. Een paar leuke successen op de consoles, PC, mobiele telefoons en tablets brachten de game-industrie in rep en roer. Publishers betaalden miljoenen aan het aankopen of oprichten van developers die de nieuwe zilvervloot moesten laten binnenvaren. Ik heb het hier over casual games. Je weet wel, die o zo simpele meuk die eigenlijk niet eens het predicaat 'game' mag dragen.

Tuurlijk, spellen als Wii Sports, Angry Birds en Farmville hebben bakken geld binnen gebracht, maar voor elk succesverhaal kan ik wel zeshonderd casual mislukkingen noemen.

Een bedrijf als Zynga, dat het virus heeft verspreid en tot voor kort honderden miljoenen waard was, is helemaal in elkaar geflikkerd, Rovia weet na Angry Birds geen tweede topper te produceren en wie speelt er nog op de Wii, behalve op feesten en partijen?

Casual games zijn leuk en moeten er ook zeker zijn, maar het is niet hét wondermiddel dat de industrie een glorieuze toekomst binnenloodst. Publishers vergeten namelijk één ding: casual gamers zijn zo ontrouw als de gemiddelde puber die met zijn maten naar Chersonissos gaat en zestien bier op heeft. Ze kopen bij het begin een paar games en daar houden ze het bij. Want waarom zou je meer games kopen als je maar een paar keer per maand een uurtje op die console bezig bent? Of als je alleen in de pauzes van je werk of in de trein een potje Bejeweled speelt.

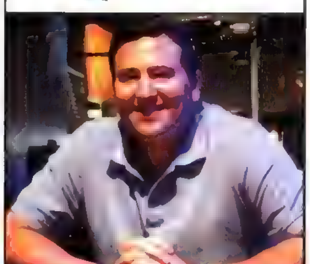
Je zag deze trend bij de Wii (superstart, daarna stilstand) en je ziet het nu bij Zynga. Men geeft tientallen spellen uit per maand voor gamers die eigenlijk nauwelijks behoefte aan iets nieuws hebben. En als ze al iets willen hebben, betalen ze er het liefst niks voor.

Het is net als bij MMO's; een incidentele hit zal er zeker weer komen, maar de meerderheid faalt én hoe langer je die casual meuk maakt, des te verder raak je verwijderd van de doelgroep waar wél toekomst in zit: de echte gamers.

Power Spy

- Ook Ed ging tijdens de Gamescom op vakantie. Niet echt om te zonnen maar vooral om boeken te lezen.
- De Powerspy is benieuwd hoe veel taalfouten Ed er per boek uithaalt.
- Sam was onlangs met een open ticket op vakantie gegaan naar Japan. Hoe hij 't precies voor elkaar kreeg, is de Powerspy nog steeds niet helemaal duidelijk, maar toen hij terug wou vliegen, was zijn retourticket niet meer geldig.
- En daar sta je dan zonder al te veel geld op een Japans vliegveld waar vrijwel niemand Engels praat...
- Toen Sam zich er al bijna bij neergelegd had dat hij de rest van z'n PU-carrière zijn teksten vanaf Gate 34 zou versturen, regelden de Japanners alsnog een plekje voor 'm.Hij mocht bij iemand op schoot.
- Sony is de rechten op de naam 'The Last Guardian' kwijt. Was dat de reden waarom we zo lang niks van die game gehoord hebben? Ze waren de naam aan het zoeken...
- Capcom heeft geklaagd dat Westerse developers te veel op de graphics focussen, terwijl Japanners eerst beginnen met de gameplay.
- Tja, beste Capcom, zo werkt de wereld nu eenmaal. Als jullie moeten kiezen tussen een lekker wijf en een lelijkerd die erg aardig is, dan weet de Powerspy wel waar de keuze op valt.

"Betere graphics blijven altijd belangrijk."



Epic Games' vice-president Mark Reign pimpt subtiel 'zijn' Unreal 4 engine

Id Software gaat ervoor

Hele bedrijf werkt aan Doom 4

Op de afgelopen QuakeCon, het grote jaarlijkse feestje van id Software in de VS, gaf id-baas John Carmack aan dat zijn team momenteel tot de laatste man op Doom 4 is gezet.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Carmack wil met de volledige focus op Doom 4 voorkomen dat ze opnieuw een product als Rage afleveren, dat geteisterd werd door bugs en andere onvolkomenheden. Doom 4 moet weer gaan knallen en het oude id weer laten zien.



Ik als Doom-fan kan niet wachten. Het universum van id is echt mijn universum. Donker, vuig, vol met weirde monsters en mutanten die je met een hoop kabaal overhoop kunt knallen.

Ook de MP's van id waren altijd heerlijk, net als die oude krakers van Epic. En in een tijd waarin elke MP lijkt op CoD zou dat ook wel weer eens verfrissend zijn. id is echter veel van zijn magie kwijtgeraakt de afgelopen jaren, en alleen met hard werken kan die terugkeren. Hoe meer mensen er met Doom 4 aan de slag gaan, des te groter de kans van slagen is! Forza id!

Power Spy

- En over de Japanse focus op gameplay... Als dat zo is, dan zijn een aantal drollen die Capcom de laatste tijd heeft gebakken, zoals Steel Battalion 2, vanaf nu twee keer zo erg.
- Developer Irrational Games heeft aangekondigd dat er twee multiplayer modes uit BioShock Infinite gesloopt zijn.
- De Powerspy kan die hele MP gestolen worden, en van zijn part slopen ze ook het instellingenmenu en het doosje van de game, als de SP maar blijft bestaan.
- En laat de nieuwe BioShock snel uitkomen voordat de Powerspy zich genoodzaakt ziet flauwe woordspelingen op de titel 'Infinite' te maken.
- Over SP gesproken, die worden met de maand korter in de game-industrie. Nog even en het enige moment dat de SP groter wordt, is straks bij de verkiezingen.
- De Powerspy zei toch al dat ie goed was in flauwe grappen...
- Valve-baas Gabe Newell vindt Windows 8 een catastrofe. Dat meldde de Dik Trom van de game-industrie onlangs in een interview.
- Zolang Valve niet met Half-Life 3 komt, vindt de Powerspy vooral Newell een catastrofe.
- JJ werd helemaal gek toen hij vernam dat GRiD 2 er eindelijk aan kwam. De man kan tenminste weer uitkijken naar een heerlijke racegame, wetende dat Gran Turismo 6 pas in 2024 uitkomt.
- Tenminste als Polyphony Studio's een beetje doorwerkt.
- Indie developers zeuren altijd dat het zo moeilijk voor ze is om hun game in de schijnwerpers te krijgen. Er komt zoveel uit, iTunes werkt niet echt mee en er zijn weinig media die zich echt richten op de indiegames.
- De Powerspy vindt dat ze niet zo moeten zeuren en slim moeten zijn. Gewoon je game een goede naam meegeven helpt bijvoorbeeld al.

Vernieuwing gewenst

Alternatieven voor Rome 2: Total War

Creative Assembly lijkt met Rome 2: Total War een topper te gaan afleveren, maar echt vernieuwend is het allemaal niet. Wat als de serie eens een andere weg in zou slaan? Jan boog zich over mogelijke alternatieven.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos



1 WO II: TOTAL WAR

Aan RTS-games spelend in de Tweede Wereldoorlog is geen gebrek, maar geen enkel strategiespel heeft ooit de grootschalige bestorming van Berlijn of de landing in Normandië op ware schaal nagebootst. Als één franchise het kan, dan is het Total War wel.

2 CIVIL: TOTAL WAR

De Amerikaanse burgeroorlog was hard, smerig en grootschalig en kende talloze politieke intriges en bizarre gebeurtenissen: een ideaal tijdperk voor de bekende Total War-combinatie van turn-based plannen en evolueren, en real-time battles.

3 MIDDLE-EARTH: TOTAL WAR

Er zijn in het verleden verschillende partijen geweest die RTS-games gemaakt hebben rondom Tolkiens universum (o.a. EA met Battle for Middle-Earth) maar de epiek van de battles uit de films werd nooit gehaald. Tienduizend riders of Rohan tegen tienduizend Orcs met behulp van de Rome 2 engine? Bring it on!

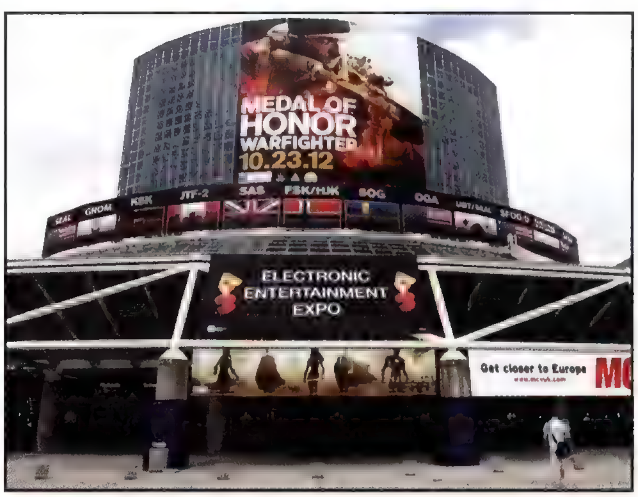
4 VIKING: TOTAL WAR

Het was ooit een add-on voor Medieval: Total War maar een volledige game rondom de strooptochten van de Noormannen en/of de Vikingen lijkt me wel wat.

Good or bad?

E3 blijft in LA

Ondanks eerdere berichten, zal de E3 ook de komende drie jaren in het vertrouwde Convention Center gehouden worden. Goed nieuws of een teleurstelling voor onze redactieleden?



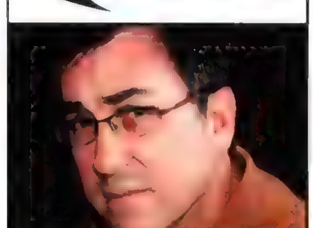
JAN: De reiziger in mij huilt, want verandering van spijs doet eten. De airmiles spaarder in mij juicht, want LA is lekker ver weg. Bovendien ken ik 't LA Convention Center als mijn broekzak, dus dat scheelt ook weer opnieuw oriënteren. Prima dus dat Los Angeles voorlopig de thuishaven van de E3 blijft.

JURJEN: Ik hoopte op New York of New Orleans, of eigenlijk alles behalve LA. Die stad heb ik na twaalf E3's en wat perstrips wel gezien. Mede door het slinkende aantal feestjes en exclusieve presentaties, groeit het verlangen de E3 volgend jaar eens heel ontspannen en low budget op een heel nieuwe locatie te checken: mijn PC.

JJ: Zolang de beurs in de VS blijft, kan ik niet gaan vanwege mijn rug. Maar stel dat dit wel kon, dan had het me geen reet uitgemaakt waar het was. Ik kom voor de beurs. Enig voordeel van bijvoorbeeld New York is dat het minder lang vliegen is. Maar al dat gelul over een leuke stad... je komt om te werken en je bent te moe om iets van de stad te zien.

MAARTEN: Ik vind het helemaal relaxed. Hoewel ik geen groot fan van LA ben, vind ik Californië fantastisch! Daarnaast huren we altijd een leuke villa, en Hollywood is daar perfect voor!

"Ik denk niet dat Nintendo-fans zo dom zijn om een stuk karton te kopen. Aan de andere kant, als het een doos was waar Nintendo op stond, zouden ze waarschijnlijk wel toehappen."



Videogame-analist Michael Pachter gooit een bommetje op Nintendo-sites



Wii U niet voor december

Natuurlijk hopen we allemaal dat de Wii U snel zijn witte snoetje laat zien en dat we al in november met het apparaat kunnen spelen, maar mijn onovertroffen Glazen Bol ziet dat niet gebeuren.

In Japan hebben ze namelijk schijt aan ons Sinterklaasfeest dus daar houden ze sowieso geen rekening mee. Daarbij zijn oktober en november gillend drukke maanden met al die Triple A releases, en daar wil Nintendo zich niet in mengen.

Door in de eerste of tweede week van december te releasen, is de Japanse grootmeester nog steeds ruim op tijd voor Kerst en dat is in Japan en Amerika natuurlijk hét moment voor heel veel cadeautjes. Alle Wii U-enthousiastelingen moeten nog effe geduld hebben dus.

Schattige beestjes

Nintendo-cuteness van eigen bodem

Wie de PU-serie 'Op bezoek bij' een beetje volgt, weet dat er binnenkort diverse Nintendo-achtige avontuurtjes met schattige helden van eigen bodem moeten verschijnen. Nu is de doorgang van zo'n release altijd weer even afwachten met dat vrijgevochten indievolk, maar ik heb goede hoop dat je voor het eind van oktober toch minstens twee van deze veelbelovende titels kunt spelen, en de andere twee voor 't eind van dit jaar.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

1 TOKI TORI 2
Dit vervolgspel draait weer om hetzelfde schattige kuikentje, maar lijkt verder in alle opzichten anders en beter te worden. Nadruk ligt op het manipuleren van beesten in je omgeving en een wereldkaart zoals we die sinds Super Mario World niet meer hebben gezien.

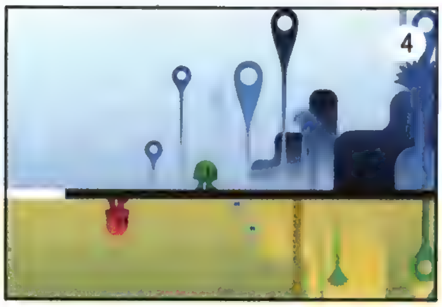




2 HEROKI
Gemaakt door een Rotterdams vriendenclubje van getalenteerde en ervaren ontwikkelaars, zou de kleurrijke platformer met de vliegende Heroki wel eens voor een aangename verrassing in de iOS-sferen kunnen zorgen. Mits de game een beetje op tijd uitkomt, want naar het schijnt hebben de vrienden momenteel veel andere dingen aan hun hoofd.

3 MOMONGA'S PINBALL ADVENTURES
Dit in Den Haag vervaardigde werkstuk met hoge schattigheidsfactor is voor de verandering eens geen platformspel maar een flipperspel. Eentje waarin je het eekhoorntje Momo door avontuurlijke omgevingen knalt, een beetje zoals in Super Mario Pinball. En dat voelt goeeeed man!





4 IBB AND OBB
Deze staat gepland voor eind 2012, en gezien de compleetheid die de nieuwste trailer uitstraalt, wordt die deadline waarschijnlijk gehaald. Met zijn nadruk op samenwerken, unieke sfeer en zwaartekrachtpuzzels gaat dit Rotterdamse spel ongetwijfeld hoge ogen gooien, ook internationaal.

Power Spy

● Want word jij ook niet nieuwsgierig als je hoort dat er een game is met de naam 'Poke the Beaver'...

● Blizzard meldde in augustus dat battle.net gehacked was en cybercriminelen mogelijk bij gevoelige data waren gekomen.

● Ward natuurlijk helemaal in paniek. Dat die boeven zijn creditcard gegevens zouden jatten, kon hij billijken, maar als zijn mooie level 198 tuniekje en level 35 Great Axe in Diablo 3 gestolen zouden worden, dan was dat goed voor een paar potten Prozac om de Error 37 in zijn hoofd te temperen.

● Want hoe kut is het leven zonder tuniekje 198...

● Afgelopen maand ging een werknemer van Irrational Games naar Epic Games en een medewerker van Epic naar Irrational, terwijl een medewerker van Zynga terug ging naar EA.

● Het lijkt de voetbaltransfermarkt wel.

● Het wachten is op de eerste zaakwaarnemer in de game-industrie.

● De Powerspy ving de afgelopen maand sterke geruchten op dat Mafia 3 wordt klaargestoomd voor een launch op de next-gen consoles.

● Wat knap is omdat zelfs Microsoft en Sony nog niet precies weten hoe die consoles exact gaan werken.

● Feitelijk maken ze nu gewoon een game op een high end PC in de hoop dat die straks op de nieuwe consoles past.

● Volgens EA had de laatste Madden te weinig innovatie aan boord ten opzichte van hun andere sportgames.

● Krijgen we in deel 13 dus 384688 verschillende playcalls in plaats van 287457?

● De enige innovatie die de Powerspy wil hebben in Madden is een manier waarop hij de sport opeens begrijpt.

OPNIEUWS

De Wii U kan wachten

Deze Wii-titels houden je nog wel even zoet

De meeste Wii-gamers zullen ondertussen wel aan het sparen zijn voor de Wii U die hoogstwaarschijnlijk eind november wordt gelanceerd. Maar dat betekent niet dat er tot die tijd geen interessante games op de Wii worden gelanceerd.

"Wij zijn bang dat de Call of Duty-franchise zijn hoogtepunt vorig jaar heeft bereikt."



En dat zegt analist Ben Schachter zo ongeveer elk jaar

door. **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



INAZUMA ELEVEN STRIKERS
september

De voetbal-RPG-actieavonturen die we al kennen van de handhelds doen het vast ook goed op je grote tv.



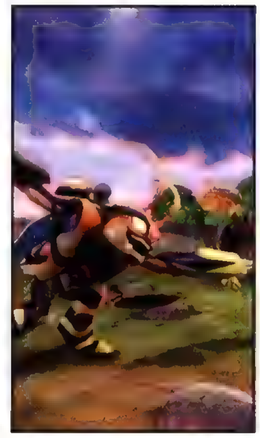
KIRBY'S DREAM COLLECTION
oktober

Een bundel met Kirby's Dream Land 1, 2 en 3, Kirby's Adventure, Kirby Super Star en Kirby 64: The Crystal Shards... welke fan wil zich niet aan al die roze shit vergrijpen?



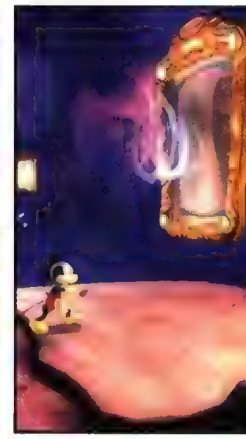
LEGO THE LORD OF THE RINGS
oktober

Samenwerkend met je vriend het mooiste fantasieverhaal ooit in Legovorm doorlopen, een aantrekkelijk vooruitzicht.



SKYLANDERS GIANTS
oktober

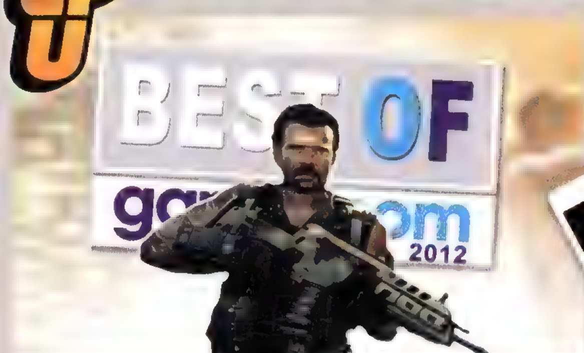
De succesformule wordt slim uitgebreid met poppetjes die ruim twee keer zo groot zijn als de originelen. Hebben!



EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO
november

Liefhebbers van het eerste deel mogen dit vervolg natuurlijk niet missen, want hierin beloven Mickey's avonturen nog een tikje epischer te worden.

Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV



view with layar

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Lang leve het internet! Want naast de papieren Gamescom Special die je in dit nummer vindt, hebben we met PU-TV ook niet stilgezeten. Online al kan je de beste games van de beurs in geuren en kleuren uitchecken via de nieuwste items. Black Ops II mag natuurlijk niet ontbreken!
www.pu.nl/blackops2



FAR CRY 3 OP DE GAMESCOM

Far Cry 3 was volgens onze Special de game van de Gamescom, maar waarom precies? Maarten en Jan schrijven er niet alleen over, ze namen ook een PU-TV item op! Nou ja, Maarten dan... en Wouter stond erbij, te praten over hoe veel vetter Far Cry 3 is dan zomervakantie vieren.
www.pu.nl/farcry3

twitter.com/janmeijroos

Te vroeg pieken kost geld

Tot enkele jaren geleden kwam het regelmatig voor dat games drie, vier of zelfs vijf jaar voor release werden aangekondigd. Tegenwoordig is dat niet meer het geval; meestal zit er slechts één, maximaal twee jaar tussen release en announcement, al dan niet met nog een of twee keertjes uitstel.

Games die te vroeg van zich laten horen, komen ook vaak in de problemen. Neem Thief 4, dat waarschijnlijk nu een next-gen game wordt, of het inSane-project van regisseur Del Toro dat onlangs vriendelijk door het noodlijdende THQ werd teruggegeven aan hem, of de PS3-game Agent van Rockstar. Stuk voor stuk games die veel te vroeg zijn aangekondigd waardoor iedereen ze nu al (bijna) vergeten is.

Wanneer de PR-machine dan opnieuw wordt opgestart als de game in kwestie er daadwerkelijk aan zit te komen, moet je eigenlijk weer helemaal opnieuw beginnen. Kostbare tijd en geld verspild, geld dat je als bedrijf niet zo maar effe terugverdient.



Minder World of Warcraft-gamers

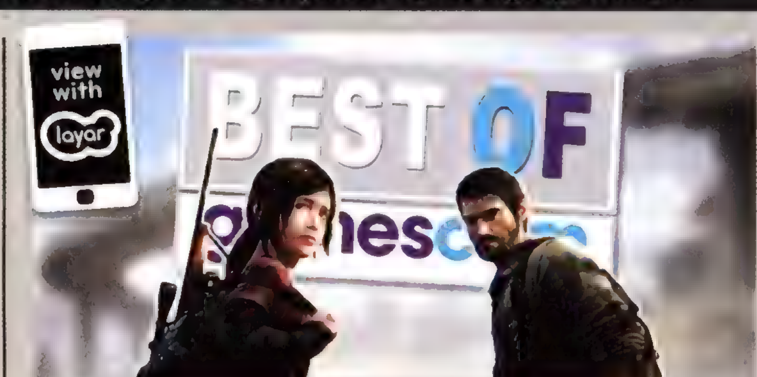
Blizzard heeft onlangs bekend gemaakt dat het aantal actieve spelers in World of Warcraft gezakt is naar 9.1 miljoen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat nieuws betekent dat er sinds de laatste telling ruim een miljoen gamers verdwenen zijn. Blizzard hoopt met hun uitbreiding Mists of Pandaria op 25 september weer wat leden terug te winnen.

Echt medelijden hoeven we overigens niet te hebben met Blizzard. Van Diablo III zijn inmiddels tien miljoen exemplaren over de toonbank gegaan en de dikke negen miljoen WoW-spelers die nog over zijn, zorgen samen met die Diablo III-inkomsten nog steeds voor zo'n miljard dollar aan inkomsten dit jaar.

Hier de hoogste 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.



THE LAST OF US OP DE GAMESCOM

Een best of-serie zónder The Last of Us? Onacceptabel! Maakt niet uit hoe veel PU-TV items we al hebben versleten aan deze klassieker in de dop, ook in Duitsland wist Naughty Dogs nieuwste weer te boeien. Ward en Jan praten je bij over het vermoorden van paddozombies.

http://www.pu.nl/thelastofus

Power Spy

- Nog steeds werkt BioWare aan een nieuw einde voor Mass Effect 3, of misschien wel meerdere nieuwe einden.
- Oftewel, aan dat verhaal komt voorlopig geen eind.
- Tip, als je Mass Effect 3 nu gewoon NIET uitspeelt, dan kun je het einde er gewoon zelf bij fantaseren. Valt het nooit tegen.
- Met nog een maand te gaan voor de komst van de nieuwe FIFA en PES, loopt de spanning op de redactie tussen fanboys Maarten (PES) en JJ (FIFA) weer hoog op.
- En dan is de ene ook nog voor Ajax en de ander voor PSV. Gezellig.
- De E3 blijft dus nog drie jaar in LA.
- Dat betekent, met de kookkunsten van Ed in ons achterhoofd, dat de PU-redacteuren die mee zullen gaan in ieder geval tot en met 2015 zeven dagen per jaar gezond zullen eten.
- De game inSane, die gemaakt zou worden door Guillermo del Toro, is door THQ gecancelled.
- De Powerspy zou best insane van dit nieuws willen worden, ware het niet dat hij nog nooit iets van die game gezien heeft.
- Hij heeft geen idee wat ie mist.
- Ook gecancelled is Battlefield 3 voor de Wii U.
- Funny, een game cancellen voor een console waarvan we nog helemaal niet weten of en wanneer die uitkomt.
- Shane Butcher heeft op eBay zijn complete leven in de aanbieding gedaan. Je kan er bieden op zijn hele winkelketen aan gameshops plus alle games erin. En oh ja, hij heeft zijn drie auto's en twee kano's er ook bij gedaan. Kosten: minimaal 3,5 miljoen.
- Voor de duidelijkheid, de vrouw van Butcher is niet te koop.
- Wat Butcher tot deze opmerkelijke daad heeft gedreven, is niet helemaal duidelijk.



ASSASSIN'S CREED III



Met dit nieuwe Assassin's Creed-deel blaakt Ubisoft van het zelfvertrouwen. De ontwikkelaar kan dit najaar wel eens zijn meest succesvolle iteratie uit de serie naar de winkels brengen. Jan keerde de preview-code ondersteboven, draaide de duimschroeven aan bij de creative director, en pende met Tempelieren-bloed zijn bevindingen neer...

Jan **SLACHT ZE ALLEMAAL AF**

Dit voorjaar checkte ik voor het eerst Assassin's Creed III. Het was een heel vroege versie van de game die ik in de maanden erna zag groeien en groeien. De presentatie die ik toen kreeg was tweeledig. Eerst zag ik een zogenaamde 'vision demo'. Het betrof supergelikte beelden van ideeën waar het, volgens Ubisoft, met ACIII naartoe moest gaan. Indrukwekkend, maar zoals gezegd: het waren speciaal daarvoor geprepareerde filmpjes. Direct daarna kreeg ik echte, in-game beelden te zien. Ik werd van mijn stoel geblazen.

Puzzelstukjes

Natuurlijk betrof het toentertijd een demonstratie van de PC-versie, en die kan en mag je niet vergelijken met de game op PS3 en Xbox 360. Maar alle ideeën uit de vision demo waren bijna een op een tot wasdom gekomen in de gameplay. De wildernis, de sneeuw, de invloed van het weer, de grootschalige gevechten tussen Amerikanen en Britten waar jij je als Connor tussendoor begeeft, de dodelijke moves van de nieuwe held, de 18e eeuwse steden die verre van plaggenhutten waren, de nieuwe engine, de verbeterde gezichtsanimaties, de keur aan wapens, de vele combat-opties en de nog altijd overduidelijke AC gameplay. Sinds die demo heeft Ubisoft steeds iets meer van de ACIII-puzzel getoond, zonder het hele plaatje weg te geven. Maar de stukjes die ik tot nu toe heb gezien en bij elkaar heb weten te leggen, maken zowel de scepticus als de kwispelende AC-fan in mij erg blij.

Roemrucht

Hoe zat het ook alweer? Nee, rustig maar, ik ga hier niet de hele AC-saga samenvatten. Wat ik wel met je wil delen is het feit dat ACIII al drie jaar in de maak is, de game grotendeels from scratch is ontworpen en dat zowel Connor als de nieuwe periode grote verschillen gaan maken in de gameplay. Laat ik beginnen met de periode waarin ACIII zich afspeelt: »



de Amerikaanse Revolutie in de periode 1753 tot en met 1783, waarbij de Amerikanen het opnemen tegen de Britten. Creative director Alex Hutchinson: "Wij vertellen niet het bekende verhaal maar gebruiken deze roemruchte periode als achtergrond om de persoonlijke zoektocht van Connor uiteen te zetten. Uiteraard zijn de Red Coats de duidelijkste vijanden in de game maar de Assassins zijn ook niet heilig. Als Connor stuit je op dubbele agenda's, intriges en complotten en zal je je meerdere keren afvragen voor wie en welke zaak je nu daadwerkelijk aan het vechten bent."

weetje weetje

Creative director Alex Hutchinson heeft een lang verleden in de industrie. Hij was onder meer lead designer van Spore. Over 'something completely different' gesproken.

weetje weetje

De PlayStation 3-versie van ACIII krijgt exclusieve DLC die de singleplayer gameplay aanzienlijk verlengt. Zoinks!



Geen Rome

Qua steden moet ACIII het afleggen tegen AC: Brotherhood en diens Rome. Er zijn maar weinig steden die op kunnen tegen de Italiaanse hoofdstad aan het einde van de 15e eeuw. Constantinopel uit Revelations was een prachtig decor maar Rome werd niet getopt. Boston en New York in de 18e eeuw zijn eveneens fraaie steden en worden met veel detail tot leven gewekt, maar nogmaals, ze winnen het niet van Rome. Echter, de wildernis, de Frontier zo je wilt, uit ACIII maakt echt een verschil. Feitelijk krijg je het beste van twee werelden. Twee bruisende steden met torens, daken en gebouwen waar je op, in en nu ook doorheen kunt klauteren! Daarnaast is er de Red Dead Redemption-achtige wildernis, die een flink aantal keer groter is dan het Rome uit AC: Brotherhood. Hutchinson: "Niets kan eigenlijk Rome toppen, maar vlak de wildernis tussen de steden niet uit. Sowieso kennen de steden uit ACIII meer levendigheid, meer NPC's en meer interactie dan de vorige games. Zaken die je ook allemaal in de wildernis vindt. De bergen en bossen huisvesten verschillende nieuwe gameplayvormen die je niet eerder in een AC-game terugvond, maar die volledig aansluiten bij de tijdsgeest en de gebeurtenissen uit de game."



Op jacht

Wat voor gameplay krijg je dan in de wildernis voor je kiezen? In de basis biedt de wildernis - met zijn bomen en takken waar je als een slingeraapje in rond klimt - natuurlijk de perfecte locatie voor ambushes. Die mag je dan ook veelvuldig opzetten. Daarnaast is het een ideaal jachtgebied. Er zijn twee soorten dieren waar je op kunt jagen, en hoe vaker en beter je de pijl en boog hanteert, hoe sneller je benaderd wordt door jagers om opdrachten voor hen te doen. Zo word je steeds beter en ver-





dien je een aardige duit erbij met het verkopen van huiden en vlees. In diezelfde wildernis houden de revolutionairen zich op in kampementen. Deze uitvalsbasissen zijn plekken om te trainen, subquests te vergaren, grotere

"Alle ideeën uit de vision demo waren bijna een op een tot wasdom gekomen."

Assassin-opdrachten voor te bereiden en interessante personages te ontmoeten. Met name die laatste stuwen het verhaal voort. Tenslotte is de wildernis ook nog eens prachtig om te aanschouwen. In de winter loop je te ploeteren door de meters hoge sneeuw en in de zomer, als de sneeuw gesmolten is, peddel je rustig met je kajak over de rivier en geniet je van het prachtige uitzicht.

Counter combat?

Dan de combat, een niet weinig belangrijk onderdeel van de gameplay in ACIII. Connor is half-Brits, half-Mohawk en heeft totaal andere skills dan zijn voorvaderen. Met zijn tomahawkbijl hakt hij er lustig op los, maar ook met zijn pijl en boog is hij een dodelijke krijger. En hij is niet te beroerd om vijandelijke musketten tegen hun oorspronkelijke eigenaren te gebruiken. Een andere favoriet is het mes-aan-een-koord waarmee je vanaf hoger gelegen gebieden vijanden als spartelende vissen harpoeneert. Connor beschikt verder over allerlei stoere disarm moves waarbij vijanden omver gegooid worden, pistolen tegen henzelf worden gekeerd en schedels, nekken en halzen in flitsende bewegingen worden opengereten. De vraag is echter of de combat deze keer wat minder zwaar op countermoves leunt dan voorheen. Persoonlijk vond ik de afwachtende houding van de vijanden in Assassin's Creed altijd een doorn in het oog. De diverse gevechtssituaties die ik tot nu toe gezien heb, oogden waanzinnig cool, maar opnieuw vind ik de vijanden een te hoog 'ik-sta-erbij-en-kijk-hoe-mijn-medesoldaten-afgemaakt-worden' – gehalte hebben.

Hutchinson: "Connor vecht een stuk agressiever dan Ezio en Altaïr maar tegelijkertijd wilden we het ook ritmisch houden. Het counteren van moves is een van de pilaren van Assassin's Creed en dat levert in ACIII ronduit »

weetje weetje

Begin 2010 startte Ubi met Assassin's Creed III. Het idee om grotendeels 'van voor af aan' te beginnen, kreeg al snel een groot draagvlak binnen het ontwikkelteam.

(GEEN) BROEDERSCHAP

Waar de Naval gameplay nieuw is, zijn andere spelelementen aangepast om beter te passen in de setting van de game. Zo keert het Brotherhood-principe niet terug... tenminste niet zoals je gewend bent. Hutchinson: "We wilden niet het Brotherhood-idee een op een kopiëren in ACIII. Het idee van meerdere Connors of meerdere half-indianen voelde te geforceerd. Wel kun je van tijd tot tijd allies inschakelen die de boel voor je vergemakkelijken." Deze bondgenoten kunnen zich bijvoorbeeld verkleden als Red Coats waarna je net doet of je een gevangene bent die op transport gezet wordt. Een andere vorm van back-up vind je in sluipschutters, die op daken gaan liggen en vijanden onder vuur nemen om zo voor hulp en afleiding te zorgen.



spectaculaire, brute kills op. Ja, je kunt door meerdere vijanden tegelijkertijd worden aangevallen, maar het zal nooit zo zijn dat twintig man je tegelijkertijd belagen. Dat zou te chaotisch worden. Bovendien zijn de chain kills nu een stuk lastiger. Als je ze perfect weet uit te voeren, voel je je machtiger dan ooit, maar het vergt opperste concentratie."



Volwaardige zeeslag



Zoals we inmiddels van Assassin's Creed gewend zijn, kent ook ACIII een heleboel aanvullende gameplay bovenop de verhaallijn. Een van de nieuwe gameplay-onderdelen is Naval Combat, hetgeen qua functionaliteit en structuur vergelijkbaar is met de Tower Defense-achtige onderdelen van Revelations, maar wat mij betreft veel beter is uitgewerkt. Als Connor krijg je op een gegeven moment het commando over een schip en dien je het ruime sop te kiezen. Dat is op zich niet zo heel spannend, ware het niet dat je ook op zee strijd dient te leveren. Dit onderdeel is redelijk simpel maar ook weer niet zo arcade dat je het als minigame mag bestempelen. Je dient rekening te houden met de wind, je kunt je schip upgraden in fasen, er zijn verschillende soorten munitie voor verschillende tactieken, wisselende weersomstandigheden zorgen voor totaal andere situaties en ga zo maar door.

weetje weetje
Waar is Desmond? Geen paniek, hij zit nog steeds in ACIII. Sterker, volgens de makers wordt zijn rol groter dan in alle vorige games.

Als munitietypen zijn daar de standaard kanonskogel, het chain-shot (kettingen die masten beschadigen), het grape shot: puin en stukken kanonskogel die goed werken voor short range en een soort verkapte shotgun functie hebben, en tot slot; de heat shots. Over die laatste beschik je alleen als je je schip helemaal gepimpt hebt. Het betreft hier kanonskogels die in de fik staan en deze gloeiende ballen berokkenen de meeste schade bij de tegenpartij. Tijdens zeeslagen gaat het er sowieso hard aan toe. Masten kraken, kanonnenrook vult het voordek, het weer kan omslaan en voor je het weet beland je in een helse regenstorm terwijl je tegelijkertijd een vijandelijke vloot tracht uit te schakelen. Als een soort last resort kun je vijandelijke schepen ook rammen, maar dan zorg je er beter voor dat je eigen schip op dat moment nog geen scheurtjes vertoont. Tenslotte kun je schepen enteren en als volleerd Assassin eigenhandig een deel van de crew uitschakelen, om vervolgens met een welgemikt pistoolschot de kruidvoorraad van de vijand te ontsteken. Even sierlijk als vliegensvlug spring je dan van boord om door de resulterende vuurzee verzwolgen te worden.

"Je moet wel een dronken dekzwabber zijn om dit aan je neus voorbij te laten gaan!"

Het mooiste van dit alles moet nog komen en dat ga ik je dan ook nu direct vertellen: de



Naval gameplay kent vier verplichte missies en daarna is het aan jou of je hiermee doorgaat. Zo zijn er een aantal optionele zijmissies waarbij je op zoek gaat naar een vijandelijke kapitein om naar de kelder te jagen. Daarnaast kun je desgewenst privateer missies aannemen die de economie een boost geven. De totale Naval gameplay komt op een aanvullende speelduur van tussen de vier en zes keiharde uren. Je moet dus wel een dronken dekzwabber zijn om dit aan je neus voorbij te laten gaan!

Nog even geduld

Ik vraag me af hoeveel Ubisoft tussen nu en release nog gaat laten zien van de game. Aan de ene kant kan het me niet genoeg zijn, aan de andere kant wil ik niet te veel verklapt krijgen. Het spel is feitelijk af, er wordt de laatste maanden enkel gepoetst en getweaked dat het een lieve lust is. Het is er de makers dan ook veel aan gelegen om de serie opnieuw groots onder de aandacht te brengen. De druk is huge maar de ambitie bij Ubisoft is nog groter. Hutchinson: "ACIII is een big deal. Het wordt de grootst AC-game ooit, er werkt een gigantisch team getalenteerde mensen aan, verdeeld over verschillende studio's. We hebben een nieuwe held en een nieuwe tijdsperiode, een waslijst aan nieuwe gameplay en tegelijkertijd willen we het verhaal van Desmond afronden. Je zou mogen stellen dat het reuze spannend is allemaal. Voor Ubisoft, voor mij en natuurlijk ook voor al die miljoenen AC-fans. Die moeten nog heel even geduld hebben." ★



Een van de vele nog onvertelde verhalen uit het Terminator-universum.

ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION

PS Vita-game AC III: Liberation komt tegelijk met het hoofddeel uit en maakte op de E3 al indruk. Op de afgelopen Gamescom heb ik ruim een uur gameplay bekeken en ik werd er stil van. Deze game kan uitgroeien tot de meest indrukwekkende PS Vita-titel van dit najaar. Het wordt in ieder geval een spel die de power van de PS Vita volledig benut. In Liberation kruip je in de huid van Aveline de Grandpré; een vrouwelijke Assassin in New Orleans, rond 1765. Aveline kan de meeste trucjes die Connor ook kan, met extra moves en wapens. Zo bezit de dame onder meer een machete en een blaaspijl met diverse darts. Aveline kan zich ook vermommen, waardoor de gameplay meer richting stealth gaat. Je zou zelfs kunnen zeggen dat Liberation een aangename dosis Hitman-invloeden kent. Aveline kan zowel als aristocraat of als bediende een missie doen, elk met zijn voor- en nadelen. Als aristocraat kan Aveline guards omkopen met geld of verleiden met haar vrouwelijke vormen, maar door haar hoepelrok is klimmen onmogelijk. Het parasolletje met verborgen blaaspijp is dan weer handig. Verkleed als bediende kun je je ophouden met andere schoonmakers - ook in dure



huizen van targets - en zal niemand raar opkijken als je met supplies van de stad naar de keuken van een kampement loopt. Bewakers denken veelal dat je personeel bent. Deze sneaky gameplay maakt het plannen van je kills veel tactischer. Een kolfje naar mijn hand!



VERWACHTING ***JAN:***

Held Connor, alsook de nieuwe tijdsperiode die de strijd tussen de Assassijnen en Tempeliers weer verder uitdiept, zetten Assassin's Creed opnieuw op de kaart. De fans weten genoeg, de twijfelaars kunnen zonder reservering aan boord stappen.

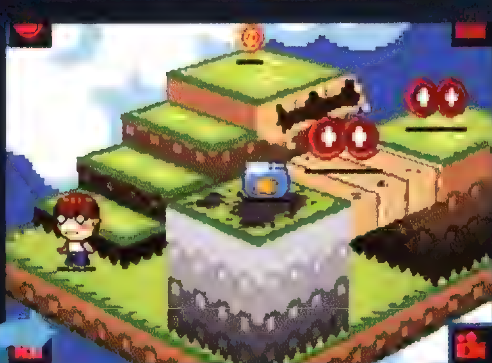
- \+ Connor is de man
- \+ Nieuwe tijdsperiode
- \+ Prachtige steden en natuur als speelwereld
- \+ Grootste AC-game ooit
- \- Al vijanden in combat nog altijd te afwachtend

ACTION-ADVENTURE
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
31 OKTOBER



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR GOODBYE GALAXY GAMES

Hugo Smits heeft als oprichter en enige vaste werknemer van Goodbye Galaxy Games onlangs zijn derde DSiWare-spel afgeleverd. Jurjen bezocht Hugo op zijn kantoor in Eindhoven en ontmoette een man met passie voor zijn vak en een uitgesproken mening. 'Gamesopleidingen in Nederlands zijn een ramp.'



FLIPPER

De eerste Flipper is een puzzelplatformspel dat je schuin van bovenaf bekijkt. Je kunt in elk level de hele omgeving roteren om een route te vinden die het jongetje met zijn goudvis herenigt. Vaak komt het neer op slim gebruik van een beperkt aantal power-ups om blokken te verwijderen of te herstellen.
Voor € 5,- kun je Flipper downloaden op je DSi of 3DS.

Het nieuwste spel van Hugo Smits (26 jaar) heet Ace Mathician. Het is een platformspel waarin wiskunde een voorname rol speelt. Maar denk niet dat Hugo op school een studiebol was. Via mavo en MBO kwam hij op de HKU terecht, maar dat hield hij geen jaar vol. 'Wat een prutsers daar.'
Hugo Smits heeft zich het programmeren zelf aangeleerd. Hij begon toen hij negen jaar was, en heeft zich ontwikkeld met hulp van veel andere homebrewers en ontwikkelaars in Nederland. "Toen ik vijftien was, werkte ik al voor THQ, EA en Sega. Voor die bedrijven schreef ik bijvoorbeeld 3D-engines voor de GBA en mobiele telefoons."
Zijn eerste eigen spellen maakte hij op een gekraakte Game Boy. "Als ik op PC een simpel spel als Pong had gemaakt, vonden mijn vrienden dat niet zo bijzonder, maar als ik zoiets op mijn Game Boy liet zien, vonden ze het supervet."

Gekraakte roze DS

Sinds de Game Boy is Hugo bij de handhelds van Nintendo blijven hangen. In 2007 maakte hij een Voxel-engine voor de Nintendo DS. Voxels zijn een soort bouwstenen van computergraphics die voornamelijk op ziekenhuisapparatuur worden gebruikt. Ze bieden volgens Hugo weer heel andere mogelijkheden dan pixels of polygonen.
"Ik maakte een techdemo om uitgevers te laten zien wat er met Voxels mogelijk is. Uiteindelijk werd die demo zo uitgebreid en leuk om te spelen dat ik hem helemaal heb uitgewerkt tot mijn eerste spel, Flipper."



FLIPPER 2: FLUSH THE GOLDFISH

Flipper 2 is iets totaal anders dan de voorganger, namelijk een zijwaarts scrollende platformer die je bestuurt met de wisselende functies van slechts één enkele actieknop. Je gebruikt die knop bijvoorbeeld in het ene scherm om over een vijand te springen, terwijl je er in het volgende scherm juist mee moet schieten, ontwijken of rennen.
Voor € 5,- kun je Flipper 2 downloaden op je DSi of 3DS.


Hugo Smits op de plek waar hij zijn dromen waarmaakt.

Hugo zocht contact met Nintendo om zijn spel te demonstreren. "Mijn contactpersoon bij Nintendo was niet zo blij toen ik hem Flipper op de gekraakte roze DS van mijn zusje toonde. Maar hij zag wel potentie in het spel, en vertelde dat de downloaddienst DSiWare eraan zat te komen. Dat was natuurlijk een perfect medium om Flipper op uit te brengen."

Flink jaarsalaris

Flipper verscheen in 2009 voor DSiWare en kreeg bij bespreking in de PU drie van de vijf ballen. In de PU stond: 'Het spel heeft twintig levels, en in elk daarvan moet je met een poppetje de goudvis bereiken. Daarvoor kun je bruggen en blokjes bouwen, of opblazen'. En: 'Iemand om in de gaten te houden, die Hugo Smits.' Volgens Hugo heeft de release van Flipper hem veel bekendheid opgeleverd. "Ik verscheen opeens in de PU, in de Edge, op NintendoLife en IGN. En de game heeft het ook supergoed gedaan. Ik heb er een flink jaarsalaris aan overgehouden."
Toch was er ook wel iets wat Hugo tegenviel. "Ik dacht altijd; je moet je in deze industrie bewijzen om verder te komen. Dus dacht ik, okay, dan bewijs ik wat ik kan met


Hugo Smits' ambitie om retailgames te maken, is herkenbaar in de doosjes die hij voor zijn downloadable spellen maakte.

een DSiWare-game, en daarna gaat het wel komen. Maar dat is dus niet zo. Het blijft steeds weer een worsteling om een spel uitgegeven te krijgen, en een voorschot krijgen voor een groter project is er al helemaal niet bij."

Retailspellen

Hugo's eigenlijke ambitie is het maken van retailspellen. Het zal ook niet voor niets zijn dat hij voor zijn downloadable spellen Flipper en het eind vorig jaar verschenen vervolg Flipper 2 'net echte' doosjes heeft gemaakt die in zijn vitrinekast pronken.
"Met retailgames kun je meer geld verdienen, en dus grotere spellen maken. Dat is een klacht die ik vaak hoor over mijn spellen, dat ze te kort zijn."
Dat was inderdaad de voornaamste reden waarom Flipper 2 in PU slechts twee van de vijf ballen kreeg. Hugo heeft begrip voor de kritiek. "Eigenlijk had ik het spel ook wel groter willen maken, maar ik heb echt gedaan wat ik kon, wat redelijkerwijs mogelijk was. Als je zoiets wil maken, stop je al je tijd erin. Er waren momenten dat ik helemaal opgebrand was, maar dan ging ik toch op zondagavond nog proberen het spel op een bepaald vlak te verbeteren. Uiteindelijk ben ik dan ook trots op wat ik heb gemaakt."

Ramp

Hugo kan zich flink storen aan gameopleidingen die het vak van spelontwikkelaar romantischer presenteren dan het is. Het jaar dat hij de gameopleiding aan de HKU volgde, beschrijft hij als een ramp.
"Geen enkele leraar daar had ooit een game gemaakt. Ik vind het jammer dat zoveel jongeren, misschien ook wel PU-lezers, door dergelijke opleidingen worden binnengelokt met slogans als 'speel games als huiswerk' en pamfletten met Deus Ex en Killzone erop. Want je kunt met zo'n diploma echt niet zomaar een baan vinden, en zeker niet bij een AAA-developer. We hebben in Nederland veertien opleidingen en die leveren elk jaar zeshonderd mensen af. Er is in Nederland helemaal geen ruimte om zoveel mensen te plaatsen. De enigen die het uiteindelijk redden, zijn de paar die het zonder zo'n opleiding ook wel hadden gered. Mensen met talent."

Made in Holland

Hugo is een toegewijd lezer van de PU. "In de jaren negentig was de PU mijn bijbel. Jullie hadden toen ook een serie over Nederlandse ontwikkelaars, ' Made in Holland'. Als klein jongetje die zelf al wat programmeerde, las ik daarin over de ontwikkelaar Engine Software. Toen ik las dat die mannen ook spellen voor de Game Boy maakten, ben ik ze echt gaan stalken. Die zijn toen waarschijnlijk helemaal gek geworden van al mijn brieven en telefoontjes, met de vraag of ik daar koffie mocht komen zetten."
De mannen van Engine Software waren echter niet te beroerd om Hugo op verschillende vlakken te helpen met zijn ambities om spellen te maken. Uiteindelijk is Engine Software zelfs de uitgever van Flipper 2 geworden.

Gewoon beginnen

Misschien is er een PU-lezer die op zijn beurt weer aangemoedigd wordt door dit stuk over Goodbye Galaxy Games, opper ik.
Hugo: "Dat zou wel tof zijn. Games maken is ook gewoon het allervetste beroep aller tijden. Als je dat ook wil, zou ik zeggen, ga er gewoon mee beginnen. Online zijn de meest uiteenlopende tutorials te vinden, en je komt ook gemakkelijk in contact met andere mensen die je graag helpen of met je willen samenwerken. Zelf ben ik ook altijd bereid om vragen te beantwoorden. Maar volg alsjeblieft geen gameopleiding. Als je naar een Technische Universiteit gaat en écht leert programmeren, dan nemen bedrijven je tien keer liever aan dan wanneer je een zogenaamde gameopleiding hebt gevolgd." ✖



ACE MATHICIAN

In elk level van Ace Mathician moet je een Koala-beertje naar fruit laten lopen en springen. De grap is dat je op het onderste scherm een beperkt aantal cijfers en wiskundige tekens kunt combineren om de posities van platformen te veranderen. Je hoeft niets van wiskunde te begrijpen om eraan te beginnen, maar kunt spelenderwijs wel inzicht in de materie krijgen.
Ace Mathician is voor € 2,- beschikbaar voor DSi of 3DS.

METRO LAST LIGHT



In een tijd dat iedere shooter krampachtig tracht Call of Duty van de troon te stoten, is het volgens Jan goed dat er nog schietspellen zijn met een goede verhalende singleplayer. Metro: Last Light bijvoorbeeld. Jan ging ondergronds!

Ik ben dol op de metro en toch reis ik er in Nederland nooit mee. In Europese steden als Londen, Parijs of Barcelona vind ik het echter heerlijk om de ondergrondse te pakken. In het voorjaar was ik nog in de Catalaanse hoofdstad en als stadstoerist was de metro mijn beste vriend. En ach, af en toe een verdwaalde junk, zwerver of wannabe zakkenroller die s'avonds iets te sterk naar alcohol en/of eigen uitwerpselen riekt, neem ik graag op de koop toe. Hoofdrolspeler Artyom zou niet eens zijn spaarzame kogels vuilmaken aan dergelijke infantiele dreigingen.

De bom

Voor diegene die Metro 2033 gemist hebben; Metro: Last Light speelt zich opnieuw af in de ondergrondse van Moskou, jaren nadat de atoombom is gevallen. De straling heeft leven boven de grond decennia lang onmogelijk gemaakt en zorgde er bovendien voor dat enorme ratten, vleermuizen maatje XXL en andere gedrochten nu de boel onveilig maken. Dat is niet alleen aan het aardoppervlakte het geval, ook in het Metrostelsel zelf - dat door de jaren heen is getransformeerd tot een eigen maatschappij met verschillende ministaatjes - dringt het gevaar door. Artyom heeft zelf nooit een normaal leven bovengronds gekend. Hij is grootgebracht onder de grond en reist als elite Ranger zo nu en dan naar boven, op zoek naar waardevolle goodies, medicijnen en wapens. Als speler weet je; iedere keer als je naar boven reist, breekt vroeg of laat de hel los. Roedels gemuteerde ratten komen dikwijls op je pad en dan is het rennen voor je leven of opgepeuzeld worden.

weetje • weetje

Ook Metro: Last Light kent (redelijk) bekende stemacteurs die een aantal personages op zich nemen. Wat te denken van Lance Henriksen, Khary Payton, Patton Oswalt en, hoe kan het ook anders, Nolan North.

Hallicunerend

Het knappe van Last Light is dat het een fraaie mix tussen first-person shooter en survival horror weet te bewerkstelligen, waarbij bovendien de tijd wordt genomen het verhaal rustig uiteen te zetten. Afgezien van de Oostblok-vibe die als een groezelig gordijn over de game hangt, helpt ook de duisternis van de ondergrondse, de ranzige monsters en de enigszins uitzichtloze positie mee aan de onheilspellende sfeer van het spel. Neem daarbij het gegeven dat jij als Artyom over bovennatuurlijke krachten beschikt, en je wordt af en toe onaangenaam verrast door hallucinaties en beelden uit de toekomst en het verleden. De game maakt heerlijk misbruik van horrorclichés maar je zal oprecht schrikken en zweten tijdens het spelen van Metro: Last Light. Daarnaast is de game oogstrelend om te zien. Geen enkele game met een apocalyptisch thema, weet zo mooi en tegelijkertijd zo angstaanjagend een volstrekt vernietigde stad – Moskou in dit geval – weer te geven. Neem daarbij dat Artyom via hallucinaties de daadwerkelijke drop van de nuke der nukes meemaakt, en je begrijpt dat niet iedere speler schouderophalend beelden van brandende, schreeuwende mensen en neerstortende vliegtuigen kan aanzien. Met name op een dikke PC, met alle licht en schaduw tech op maximaal aangevinkt, weet je straks echt niet wat je meemaakt.

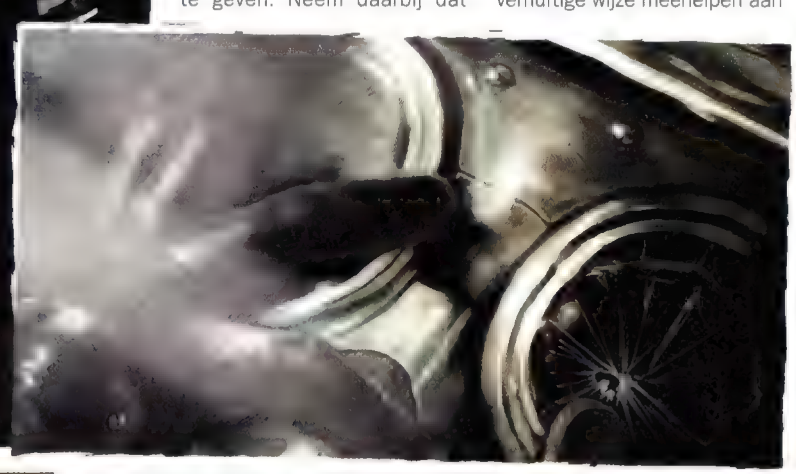
> "JE ZAL OPRECHT SCHRIKKEN EN ZWETEN TIJDENS HET SPELEN VAN METRO: LAST LIGHT."



Schaarste

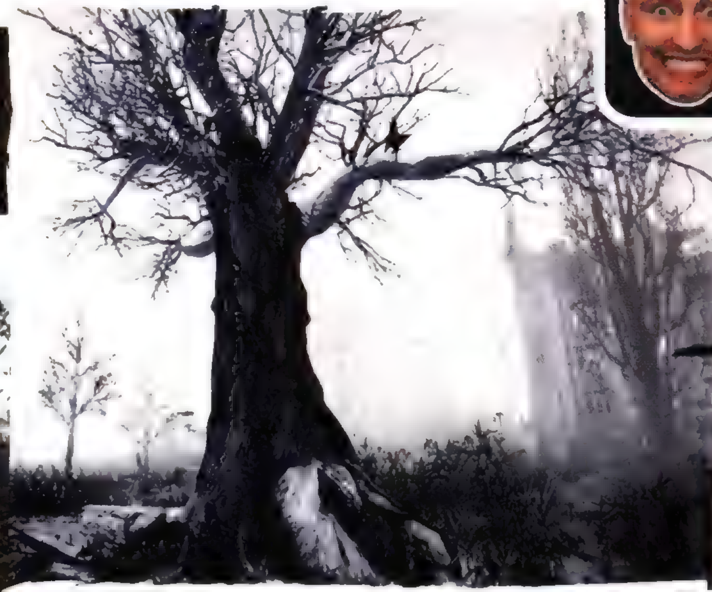
Soms kunnen simpele dingen op vernuftige wijze meehelpen aan











FACTIES



het overall concept van de game. Neem de schaarste van goederen in M:LL. Alles is schaars: voedsel, wapens, kogels, luchtfilters voor je zuurstofmasker, water, bandages noem maar op. Alleen aan (zelf gestookte?) drank schijnt nooit gebrek te zijn. Hoe dan ook: een schaarste werkt op verschillende lagen in het spel door. Enerzijds is er het ploeterende bestaan van de mensen ondergronds, waar een blik witte bonen in tomatensaus al iets is om voor te vechten. Anderzijds dien je dus goed met je tijd en kogels om te gaan. Domweg in het rond schieten is er niet bij want munitie is veel minder voor handen dan in andere shooters. Hetzelfde geldt voor je strooptochten boven de grond. Je bent als speler voortdurend in spanning omdat je weet dat je zuurstoffilter vroeg of laat verzadigd raakt en dan dien je dus te wisselen. Heb je geen filters meer, dan moet je het geluk hebben over een lijk te struikelen met een zuurstofmasker. Anders is het sprinten naar de ingang van de ondergrondse, waar je normaal kunt ademen. Deze spanning duurt het hele spel voort.

Oostblokkerig

Voorganger Metro 2033 was eveneens sfeervol maar het buggy karakter resulteerde in wat rare fratsen. De AI van sommige menselijke tegenstanders was raar, animaties oogden stijfjes en crashes waren eerder regel dan uitzondering. Technisch beloven de makers beterschap en ook de AI ziet er – van hetgeen ik tot nu gezien heb – solide uit. Nu waren de shootouts met menselijke tegenstanders kort maar krachtig, en het was allemaal een stuk minder clunky dan voorheen. Wel ontkomen we opnieuw niet aan de typische Oostblokvormgeving, waarbij iedere kerel een rechthoekige kaaklijn moet hebben en alle koppen bars en gegroefd zijn. Rennen oogt nog steeds een beetje stroef, maar goed, laten we het er maar op houden dat uren gehurkt wachten, veertig meter onder de grond, niet het beste is voor je conditie en lenigheid. Wie het verhaal en de speelwereld van Metro 2033 wat vaag vond, kan ik geruststellen; de makers nemen meer tijd en geven betere duiding. Onder meer via in-game hints en zelfverklarende voorwerpen: een kompas dat je tevoorschijn trekt, wapens waarvan je ziet dat er nog maar weinig kogels inzitten, zwaarder hijgen als teken dat je zuurstoffilter vol begint te raken. Je hoeft de originele game dan ook niet gespeeld te hebben om volgend jaar te genieten van, en te sidderen om, Metro: Last Light. En sidderen zal je...

weetje • weetje

Wist je dat het originele Metro: 2033 twee eindes kende? Nee? Een normaal / slecht einde alsook een alternatief / goed einde. Welke heb jij gehad? Goede reden om de game nog eens te spelen of om hem nu alsnog uit de budgetbak te vissen.







back to
school
met redcoon.nl!
Intel® Core™ i7-3610QM quad-core
750 GB HDD / 8 GB RAM
NVIDIA® GeForce® GTX 670M (3 GB)
Met gratis game Ghost Recon: Future Soldier™ **
ASUS
G75VW-T1031V
17,3" laptop
Art. nr. B400297
1599.-*
Gratis verzending
redcoon.nl
is beter!
Makkelijk en snel bestellen
Scherpe prijzen
Snelle levering
24 uur per dag winkelen
Enorm assortiment
Vertrouwd en veilig kopen
thuiswinkel waarborg
VISA
PayPal
ASUS
G75VW-T1086V
17,3" laptop
Art. nr. B400060
Intel® Core™ i7-3610QM quad-core
1 TB HDD + 256 GB SSD / 12 GB RAM
NVIDIA® GeForce® GTX 670M (3 GB)
Met gratis game Ghost Recon: Future Soldier™ **
1799.-*
Gratis verzending
Europa's webwinkel voor elektronica
redcoon
www.redcoon.nl
redcoon Benelux B.V. | Havendijk 26 | 5017 AM Tilburg | Nederland
Bestellingen & klantenservice: tel. 013 - 8 20 0168 (ma - vr: 08.00 - 18.00 uur, za: 08.30 - 13.30 uur; lokaal tarief)
Gratis online chatservice via www.redcoon.nl
(ma - vr: 08.00 - 17.30 uur, za: 08.30 - 13.30 uur; op feestdagen gesloten)



OUYA OF OU-NON?



Opeens was hij daar, de aankondiging van een spotgoedkope console waar je op Android gebaseerde games op kon spelen: de Ouya. Dat is toch te mooi om waar te zijn, JJ?

Al sinds ik voor 't eerst hoorde over Ouya ben ik sceptisch. Het klinkt mij allemaal net iets te mooi om waar te zijn. Een console die 99 dollar gaat kosten, die draait op Android 4.0 en een open (en dus makkelijk hackbare) structuur bezit, die grafisch de battle met de huidige consoles aan zou kunnen en die omarmd wordt door de industrie...
Maar goed, ik wil jullie niet meteen een mening opdringen. Laat ik eerst eens vertellen wat de Ouya is en wat voor wonderlijk verhaal er achter zit.

Schok

Op 3 juli 2012 ging er een schok door de game-industrie toen compleet onverwacht de Ouya werd aangekondigd, een nieuwe console die via een campagne op Kickstarter bekostigd zou worden.
Het introductiepraatje was ronduit triomfantelijk, want producent Boxer8 haalde op dag één het meeste geld ooit op Kickstarter op, en op dit moment staat de teller rond de tien miljoen dollar.
Ouya wil het beste van alle werelden in zich verenigen. Net als bij de Xbox 360 en de PS3 is er een fysieke console met HD-beelden, een controller en online functionaliteiten. Echter, de structuur is open (modden, eigen servers, etc.), de console draait op Android 4.0, je koopt games in een online Ouya-store (iTunes) en er werd gehint naar een touch pad controller (tablets, Wii U).
Van alles wat dus, tegen een bespottelijk lage prijs van 99 dollar.

DE SPECIFICATIES

- *Operating system: Android 4.0 Ice Cream Sandwich*
- *CPU NVIDIA Tegra 3 (T33) quad-core ARM processor*
- *8 GB internal flash memory*
- *1 GB RAM geheugen*
- *HDMI*
- *1080p*
- *Input USB 2.0 (een)*
- *Wireless controller*
- *Wi-Fi 802.11 b/g/n*
- *Bluetooth LE 4.0*
- *Ethernet port*

Zeker succes

Een nieuwe console is natuurlijk altijd leuk, maar die verkoop je niet op de hardware of op de prijs; het gaat om de games. Nou, ook dat gaat helemaal goed komen volgens Boxer8. De hele industrie staat volgens hen te trappelen om mee te doen. En door de open structuur kunnen de indies ook veel makkelijker hun games naar de Ouya brengen. Als klap op de vuurpijl gaf OnLive aan een samenwerking met Ouya zeker te zien zitten.
Succes verzekerd zou je haast denken...

Haken en ogen

Ik heb echter zo m'n twijfels. Er zitten namelijk nogal wat haken en ogen aan het project. Ik kan er zo al zes bedenken.





1: Hoe kan Boxer8 een console voor 99 dollar produceren en winst maken als Microsoft, Sony en Nintendo dat al niet eens lukt met prijzen rond de 250? Zijn de graphics en mogelijkheden dan wel gelijkwaardig?
2: Waarom zouden grote publishers games uitbrengen voor een console die zo makkelijk gehackt kan worden? Piratenheaven dus.
3: Waar is de backing van de industrie eigenlijk? Tot nu toe meldde zich alleen Square Enix met Final Fantasy 3 en voor de rest waren het indie-developers zoals het nieuwe bedrijf van ex-Infinty Ward-medewerker Robert Bowling, Robotoki.
4: Waarom zou je exclusieve games maken voor de Ouya, als je spel ook op de gewezen grotere platforms van de tablets en mobiele telefoon uitgebracht kan worden? Veel developers gaven inderdaad aan slechts ports naar Ouya te willen brengen.
5: Bijna elke game op Android is gemaakt voor touch

"Er bestaat ook zoiets als realiteitszin."

screen en heeft dus een totaal andere besturing en gameplay-mogelijkheden. Wil je dat soort werk op je TV van 60 inch spelen?
6: Leuk die tien miljoen dollar via Kickstarter, maar alleen een goede pr-campagne om de console in de markt te zetten, kost al tientallen miljoenen dollars.

Happy Bubble

Kortom, het Ouya-verhaal is mooi, ik geniet van de enthousiaste plannen en ben gek op underdogs die de strijd aangaan met de gevestigde orde, maar er bestaat ook zoiets als realiteitszin.
Ik ben gewoon te veel journalist om meteen gillend gek achter de Boxer 8-parade aan te lopen. Het zou me namelijk niks verbazen als die hele happy bubbel, net als bij de Phantom, Gizmodo en al die andere 'revolutionaire nieuwe consoles' over een paar maanden uit elkaar spat. ✖



WORLD OF WARCRAFT

MISTS OF PANDARIA

Op 25 september komt World of Warcrafts vierde uitbreiding uit. Afgelopen kwartaal zijn 1,1 miljoen spelers gestopt met spelen waardoor het aantal subscribers daalde naar 9 miljoen. Maarten speelde de bèta van Mists of Pandaria en kan je precies vertellen wat je kunt verwachten van Blizzards nieuwe wapenfeit.

PREVIEW

MAC | PC

'Serieus Maarten? Speel je nog steeds World of Warcraft!? Die game is nu toch wel klaar?' Ik krijg de vraag regelmatig gesteld. Bijna verontschuldigend leg ik uit dat ik WoW nog steeds met veel plezier speel. Hoewel de game flink veranderd is de afgelopen zeven jaar, blijft het me boeien. Zelfs nu de derde uitbreiding, Cataclysm, eigenlijk al ruim over zijn houdbaarheidsdatum heen is. Nu ik het tik, besef ik me dat het een unicum is, een game zo lang spelen.

Dungeon hier, raid daar

Een nieuwe uitbreiding dus. Nieuwe raids, dungeons, nieuw continentje, een nieuwe klasse, wellicht ook nog een nieuw ras? Ja hoor, het zit er allemaal in. We weten het zo langzamerhand wel, toch? Een makkelijke en bekende manier om de gameplay van dit oude beestje nog twee jaar te rekken voordat Blizzards nieuwe project gelanceerd wordt. Je zou het zo kunnen stellen, al verwacht ik dat we voorlopig niet veel gaan horen over 'Project Titan', waar in het geheim aan gewerkt wordt.
Met Mists of Pandaria laat Blizzard twee dingen zien. Ten eerste vervolgt het de weg om WoW toegankelijker te maken voor nieuwe spelers en spelers die de game op een lager pitje willen spelen. Ten tweede blijft de MMO een zeer belangrijke inkomstenbron voor de makers, en daarom wordt er verschrikkelijk veel nieuws toegevoegd. Wat zeg ik, de kern van de gameplay gaat zelfs op de schop! En dat na zeven jaar!



weetje • weetje

Panda's in WoW? Het lijkt misschien een rare combo, maar in Warcraft III: The Frozen Throne zijn ze geïntroduceerd in een bonuslevel in de Horde campagne. Ze maken dus al ruim negen jaar deel uit van het Warcraft-universum.

Nieuw talentsysteem

Het was altijd een ingewikkeld ding. Je kiest bij het maken van je personage een ras, een klasse en dan betreed je de wereld. Als je een level stijgt, krijg je talentpunten die je dan in een soort specialisatieboom mag besteden. Dit hele element is veranderd, want wat er gebeurde is dat mensen online gingen kijken naar de perfect ingevulde talent tree. Het liet maar weinig aan toeval over.

Blizzard besloot daarom dat je slechts één specialisatie hoeft te kiezen, waarmee je direct de beschikking krijgt over abilities waar je voorheen veel punten aan kwijt was.
Er zijn nog wel talentpunten, maar je krijgt er maar één per vijftien levels. Voor deze punten kun je telkens een uit drie vaardigheden kiezen, maar je kunt hierin niet echt een goede of foute keuze maken. Blizzard wil zo voorkomen dat iedereen dezelfde speelstijl van elkaar kopieert. Dit is een ingrijpende verandering die het spel een stuk minder ingewikkeld maakt, maar niet minder diepgaand. Bovendien moet je echt gaan nadenken wat je nodig hebt voor welke situatie. Bij bepaalde raid bosses zul je andere keuzes maken dan als je player versus player doet.

"Het is de mooiste verzameling gebieden die ik in mijn lange WoW-carrière gezien heb."

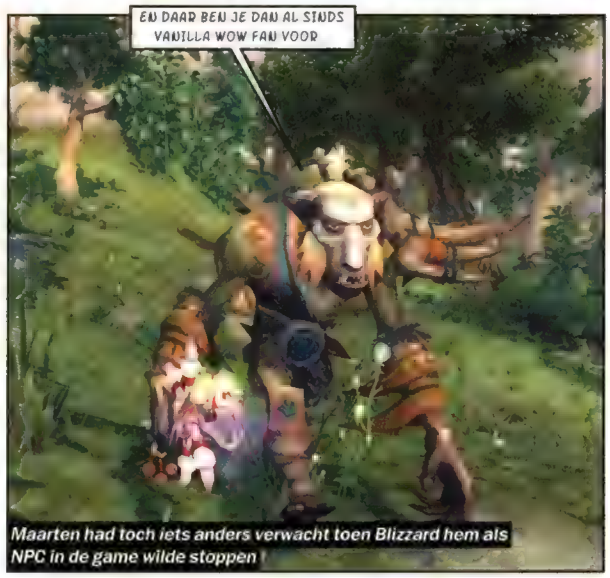
FARMER YOON HARVEST MOON

Een andere tijdsdoder en leuke afwisseling tussen het raiden en questen in, is het bijhouden van een klein boerderijtje, wat ernstig veel weg heeft van Harvest Moon en FarmVille. Tijdens het questen kom je rond level 86 aan in het gebied Valley of the Four Winds. Daar kom je Farmer Yoon tegen in het hubje Halfhill. En hij zit met een probleem: de boer heeft op zijn boerderij Sunsong Ranch akkers die er tragisch bij liggen. Je raadt het al, jij gaat hem hierbij helpen. Op level 90 ga je hier veel terugkeren om aan je boerderij en de reputatie met de Tillers Union te werken.





Ondertussen, in de onderste lade van de redactiekoelkast...

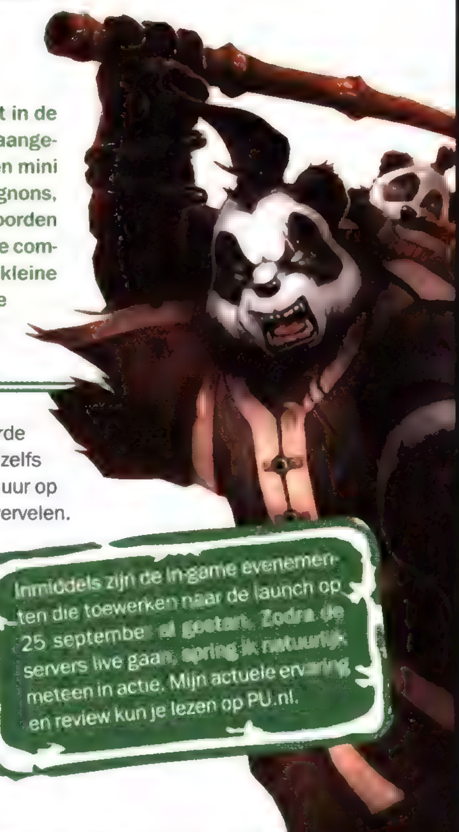


Maarten had toch iets anders verwacht toen Blizzard hem als NPC in de game wilde stoppen!



PET BATTLE 'POKÉMON' SYSTEEM

Als je klaar bent met de nieuwe content en rondloopt in de vetst mogelijke gear, dan zijn er nog allerlei kleine, aangename game-onderdelen toegevoegd. Zo zit in MoP een mini pet battle systeem. Dit zijn kleine non-combat compagnons, zoals bijvoorbeeld een kat. Ik kan het niet anders verwoorden dan: 'het is een geïntegreerde Pokémon'. Je kunt kleine companions turn-based tegen elkaar laten vechten. Deze kleine rakkers stijgen na een overwinning in level, leren nieuwe skills en uiteindelijk wil je gewoon alle 'critters' verzameld hebben die er in Azeroth rondhuppelen.



Panda's en monks

Met het nieuwe talentensysteem ga je prachtige gebieden betreden met heel veel mooie creaties, nieuwe vijanden en verschrikkelijk veel leuke quests.

CHALLENGE MODE EN SCENARIO'S

In de Challenge Mode doe je bekende dungeons, maar dan zo snel mogelijk. Medailles worden verdiend wanneer je de dungeon binnen de tijd haalt. De uiteindelijke rewards zijn replica armor sets, de complimenten van guildmaatjes en de start van een competitief element waarbij je online vrienden wil verslaan.

Daarnaast zijn er nog scenario's waarin je met drie level 90 spelers een kort avontuur beleeft met nieuwe opdrachten. De beloning is daar een zak vol zeldzame loot. En daar is het toch allemaal om te doen, loot!

Wie zegt dat WoW er gedateerd uitziet, komt bedrogen uit. Het is de mooiste verzameling gebieden die ik in mijn lange WoW-carrière gezien heb. Het is er sfeervol en gezellig. Dat heeft natuurlijk alles te maken met de aandachtstrekker van de hele uitbreiding; de panda!

De uitbreiding staat echt helemaal in het teken van panda's, of pandaren, zoals ze in de game heten. Zij zijn het nieuwe ras dat voor zowel de Alliance als de Horde beschikbaar is, wat Blizzard nog niet eerder deed. Zodra je pandaren level 10 bereikt moet je kiezen bij welke factie je harige vriend zich aansluit. De hele uitbreiding ademt de oosterse cultuur. Denk aan gebieden met roze bloesems, regenwouden, rijstvelden, beesten die je alleen op de vlaktes van Japan tegenkomt en... monks, de nieuwe speelbare klasse. De monk kan een tank, healer of melee damagedealer worden, en gebruikt hiervoor energie, mana of chi, afhankelijk van je specialisatie.

Guild Wars 2

Hoewel er veel games zijn geweest die vooraf bestempeld werden als WoW-beater, lijkt het er op dat Guild Wars 2 echt een serieuze kans maakt. Het is dan ook de vraag of Mists of Pandaria sterk genoeg is om MMO-spelers die net begonnen zijn aan GW2, terug te krijgen naar WoW. Wat ga ik spelen? Gaat GW2 Warcrafts ass kicken? Het zijn vragen die we over een paar maanden kunnen beantwoorden. Al moet ik eerlijk bekennen dat ik van alle uitbreidingen bij Mists of Pandaria het minst enthousiast ben. Het is inmiddels toch alweer de vierde uitbreiding en dat gaat zelfs een fan van het eerste uur op een gegeven moment vervelen. Misschien betekent dit wel dat ik binnenkort toch een ander antwoord ga geven als iemand vraagt of ik World of Warcraft nog speel. ★

Inmiddels zijn de in-game evenementen die toewerken naar de launch op 25 september al gestart. Zodra de servers live gaan, spring ik natuurlijk meteen in actie. Mijn actuele ervaring en review kun je lezen op PU.nl.





VERWACHTING MAARTEN:
Mists of Pandaria wordt een sterke uitbreiding die het leven van een zeven jaar oude game zeker met anderhalf jaar gaat verlengen. Toch was ik bij de release van Cataclysm veel enthousiaster dan nu.

- \+ Veel vernieuwing en veel te doen.
- \+ Prachtige gebieden, muziek en encounters.
- \- WoW gaat de herfst van zijn bestaan in, zelfs met MoP.

MMORPG
BLIZZARD ENTERTAINMENT
25 SEPTEMBER

MARVEL HEROES



Wouter is zó wanhopig naar een nieuwe X-Men Legends- of Ultimate Alliance-achtige game, dat hij zich aan elke trieste strohalm vastklampt! Bijvoorbeeld Facebook-games als Avengers Alliance en MMO's als Marvel Heroes… Bij gebrek aan triple A gaat deze PU-redacteur free-to-play!

PREVIEW
PC

De Marvel en DC-universa zitten zo PROPvol met potentiële gameconcepten, dat er eigenlijk maandelijks een game van zou moeten uitkomen. Het is dan ook een schandaal, zo groot en blubberig vadsig als The Blob, dat er het afgelopen anderhalf jaar maar twee volwaardige Marvel-titels zijn gereleased! En het complete gebrek aan een isometric view action-RPG de afgelopen jaren (ik negeer hierbij het beroerde X-Men: Destiny en die kiddy Marvel Super Hero Squad-games van THQ even), is natuurlijk een gapend, zuigend zwart gat waar nodig iets in gedouwd moet worden. Gelukkig is er de schele David Brevik, medeoprichter van Blizzard North en de man die ooit aan het roer stond van Diablo I en II. Hij stopt het vol met het lillende vlees van een action-RPG/MMO!

> **"Marvel Heroes kan je prima zien als een free-to-play Diablo."**

Gapende hol

Alle dubbelzinnige analogieën terzijde, Marvel Heroes komt als geroepen in een tijd waarin The Avengers miljarden in de filmkassa stopt en superhelden groter dan ooit zijn. Geen wonder dat deze titel volgestopt zit met alle grote Marvel-namen die de gemiddelde mens kent, inclusief wat minder bekende. The Hulk, Spider-Man, Wolverine, Captain America en Iron Man zijn allemaal beschikbaar om de bevelen van je muis op te volgen, maar er zijn ook lui die tot nog toe geen filmoptreden hebben gehad, zoals de Scarlet Witch, Cable en Black Panther. Inderdaad, je kan geen eigen character maken in Marvel Heroes, wat een aparte keuze is voor een MMO. Aan de andere kant zijn de begaafde helden aanpasbaar dankzij honderden kostuums, dus customizen kan je zeker. En dan is er loot; mucho loot, want Marvel Heroes kan je prima zien als een free-to-play Diablo met superhelden. Als dat niet lekker klinkt, dan heb je verkeerd geluisterd.





woetje weetje

In Marvel Heroes komt Doctor Doom in het bezit van de almachtige Tesseract/Cosmic Cube, zoals we die kennen uit Captain America: The First Avenger en The Avengers-film. De grootste vijand van The Fantastic Four kennende, zal hij deze niet gebruiken om My Little Ponies tot leven te wekken…

Honger!

Hoewel ontwikkelaar Gazillion Entertainment stellig benadrukt dat Marvel Heroes een MMO is, doet de gameplay meteen denken aan een click-and-slash actie-RPG. Random gegenereerde omgevingen, vier slots voor abilities die verdeeld zijn over LMB en RMB; Diablo-demonslayers zullen zich hier onmiddellijk thuis voelen. Maar wat de kerkerkruiper van Blizzard dan weer niet heeft, is een verzameling superhelden waartussen je gedurende de game kunt wisselen. Verder zijn er instances, powers die gedropt kunnen worden door mobs, en een door veteraan comicschrijver Brian Michael Bendis geschreven verhaal dat door middel van (bewegende) comicpanelen verteld wordt. Ondergetekende superheldenfan, die inmiddels alweer van de Diablo III-kliktyfus is genezen, zal dit heldenfestijn opvreten als een Galactus die al vijf decennia geen planeet heeft verorberd! ★

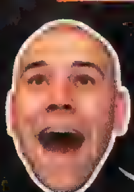




woetje weetje

Gazillion Entertainment heeft een tienjarig contract met Marvel getekend, waardoor ze het recht hebben verkregen om voor ons een breinverlammend groot aantal superheldengames te fixen! De comicgigant werkt weer eens op mysterieuze wijzen, want wie de fuck is Gazillion?





VERWACHTING WOUTER:
Veel superhelden, veel geklik, veel geloot, een beetje instances, een beetje samenwerken met anderen, misschien een heel klein beetje betalen voor extra content… Het lijkt me een prima tijdsbesteding totdat er weer een fatsoenlijke offline Marvel action-RPG uit de hemel sodeflikkert.

- \+ Diablo met Marvel superhelden
- \+ Gratiesch
- \+ Verhaal van Brian Michael Bendis
- \- Free-to-play klinkt mij toch een beetje als 'niet vet genoeg om voor te dokken' in de oren…

FREE-TO-PLAY ACTION-MMORPG
GAZILLION ENTERTAINMENT
NNB

NINTENDO LAND



Natúúrlijk is het teleurstellend dat Nintendo de Wii U niet in de markt zet met een grootse Zelda of meeslepende Metroid, maar in plaats daarvan de minigameverzameling Nintendo Land lanceert. Toch vond Jurjen vier redenen om enthousiast te worden van deze release.



In iedere stad waggelen er 's nachts gasten met grote pupillen rond. Om nu meteen ninjasterren naar ze te gooien...



1 Asymmetrische multiplayer

Vroeger wel eens verstoppertje gespeeld? Dan weet je precies wat asymmetrische multiplayer inhoudt. Zoals je vroeger één zoeker en diverse verstoppers had, heb je nu één speler met de GamePad en maximaal vier spelers met een gewone Wii-controller. Net als bij verstoppertje doet die ene speler iets anders dan de rest. In Luigi's Ghost Mansion is een speler bijvoorbeeld een spook dat alleen op de GamePad zichtbaar is, en dus niet op het tv-scherm waar de rest naar kijkt. Aan de andere spelers de taak het spook in hun zaklamplichtbundels te vangen. In Animal Crossing: Sweet Day moeten vier spelers snoep verzamelen en voorkomen dat de asymmetrische speler die de twee wachters bestuurt ze insluit. Het feit dat de speler met het GamePad-scherm meer ziet dan de rest, schept steeds weer verrassende situaties en dwingt de samenwerkende spelers tot hardop overleggen, schreeuwen en joelen.



weetje • weetje

De regisseur van Nintendo Land is Katsuya Eguchi, de man die ons eerder al onderdompelde in de schattigheid van Animal Crossing.

2 Groter dan je denkt

Takamaru's Ninja Castle is het meest obscure spelletje en inhoudelijk ook de minste. Je moet met je vinger over het GamePad-scherm vegen om ninjasterren naar doelwitten te smijten, dat soort werk. Het doet denken aan de spelletjes van Wii Play, de suffe verzameling die Nintendo ooit uitbracht om de werking van de bijgeleverde Wii-controller te demonstreren. Maar gelukkig staat Takamaru daarin alleen. De andere getoonde spelletjes zijn namelijk veel substantiëler en hebben de potentie je avonden aan het spelen te houden. Dat geldt bijvoorbeeld voor The Legend of Zelda: Battle Quest, waarin je met vier spelers samenwerkend een flink aantal levels vol vijanden en omgevingspuzzels moet overwinnen. Wat spellen en omlijsting betreft kun je Nintendo Land beter met Wii Sports Resort dan Wii Play vergelijken.

3 Gezellige Nintendo-fratsen

Ben je geen Nintendo-fan dan kun je deze alinea overslaan en je afvragen waarom je eigenlijk aan de tekst bent begonnen. Ben je wél een Nintendo-fan? Kom in mijn armen! Nintendo Land is een droom die werkelijkheid wordt! Een pretparkachtig plein waarop de Mii-personages van tientallen gelijkgestemde spelers samenkomen om met elkaar te chatten! Stap op het treintje en vergaap je aan de trofeeën die je kunt kopen, zoals een Yoshi-pop of F-Zero-wagen. Wat doet dat vraagtekenblok daar? En zie ik nou het schip van Samus vliegen? Kom, niet langer gedraald, we lopen door een van de twaalf poortjes rondom het plein om zo'n gezellige Nintendo-attractie te beginnen! Naast de genoemde spelletjes, komen ook nog attracties van Metroid, Yoshi, Pikmin, F-Zero en Super Mario beschikbaar. En vergeet Donkey Kong's Crash Course niet!

> **"Nintendo Land is een droom die werkelijkheid wordt!"**

4 Donkey Kong's Crash Course

Donkey Kong's Crash Course is de ultieme motion controlled tabletgame. Nee, dat kun je niet zeggen op basis van beelden of beschrijvingen, maar je voelt het meteen als je het speelt. Het komt er op neer dat je een fragiel wagentje met voorzichtige kantelingen van de GamePad door wilde hindernisbanen loodst. Iets te voorzichtig gekanteld, en je komt de helling niet op. Iets te hard en – Crash! – je wagentje breekt. Simpel, maar heerlijk 'oervideogame-achtig'. En omdat je het tv-scherm er niet bij nodig hebt, kun je het lekker op je GamePad spelen terwijl huisgenoten Ik Hou van Holland kijken! ★



Dat Donkey Kong-spel is duidelijk gebaseerd op een Chileense mijn.

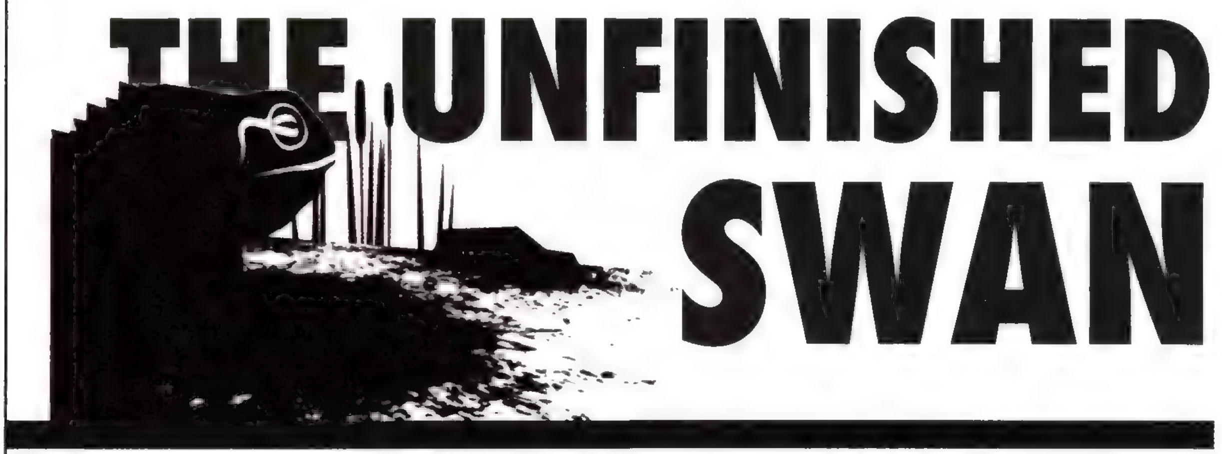


VERWACHTING JURJEN:

Beschouw je Nintendo Land niet om wat het niet is maar wel om wat het wél is, dan zie je een flink aantal spellen waar jij en je vrienden dikke lol mee gaan beleven. Voor mensen met een Nintendo-hart is dit sowieso verplichte kost.

- + Genoeg content om weken van te genieten
- + Lekker asymmetrisch multiplayeren met je vrienden
- + Donkey Kong's Crash Course
- – Kinderlijke stijltje is soms wat te koddig

MINIGAMES
NINTENDO
DECEMBER 2012



THE UNFINISHED SWAN



Eén zwaluw maakt nog geen zomer, maar deze bijzondere zwaan zorgt tenminste voor een interessante nazomer. Het zwart-witte The Unfinished Swan toverde bij Jan zowaar wat kleur op z'n bleke smoeltje.

'Less is more' is een uitspraak die gamemakers tegenwoordig te pas en te onpas in de mond nemen, maar bij de indiegame The Unfinished Swan is ie volledig op z'n plaats. Met minimale middelen weet het spel gamers vanaf de eerste seconde te boeien en hun interesse vast te houden.

En dat terwijl het idee achter het spel zo simpel is. Je begint in een hagelwitte kamer. Alles is wit: de muren, het plafond, de vloer. Daardoor lijkt het aanvankelijk alsof je naar een wit scherm zit te kijken.

Druk je vervolgens op een knop, dan je smijt je zwarte verf in 't rond. En met die zwarte verf onthul je de contouren en voorwerpen van de wereld om je heen. Zo openen zich gangen, deuren en trappen, maar ook gevaren als afgronden, enorme kikkers of een onheilspellend bos.



weetje • weetje

The Unfinished Swan is in 2008 bedacht door Ian Dallas. De techdemo heette toen WhiteSpace.

Ontdekken

In vier jaar tijd is wat ooit begon als techdemo, uitgegroeid tot een volwaardige (PSN-)game. Ontwikkelstudio Giant Sparrow bestaat slechts uit twaalf man (over minimale middelen gesproken) maar is geïncorporeerd in SCE Santa Monica Studio, net als Thatgamecompany (makers van Flower en Journey).

Hierdoor is aanvullende kennis en talent slechts een paar deuren van hen verwijderd, en mede hierdoor kon The Unfinished Swan steeds omvangrijker worden en kreeg het een heus achtergrondverhaal. Dat verhaal vertelt de bijzondere ontdekkingsreis van Monroe die via een magisch schilderij van zijn overleden moeder - de onafgemaakte zwaan uit de titel - in een wit-zwart koninkrijk belandt. Door met verf rond te strooien, openbaart de wereld zich, maar dienen zich ook allerlei aanwijzingen aan waardoor Monroe steeds meer te weten komt over 'De Gekke Koning' die er ooit de scepter zwaaide.

Gele Gids

The Unfinished Swan is niet zo zwart-wit als ik aanvankelijk dacht. Rode ballonnen steken soms fel af tegen de witte omgeving, evenals de gele voetstappen van de Zwaan. De vogel doet dienst als gids en geeft je hints waar naar te kijken of in welke richting je het beste kan gaan.

Er komt beetje bij beetje meer kleur in het spel en de verf verandert in het tweede level in water. Het water oogt een beetje grijs/lichtblauw en in donkere gebieden ziet het eruit als witte verf, maar... water kan opdrogen en zelfs verdampen na verloop van tijd!

Met water kun je schakelaars in beweging zetten maar ook klimplanten laten groeien. Terwijl de planten zich als slangen over de grond bewegen, kun je water blijven sproeien en zullen de groene takken en bladeren de richting op groeien waar jij water geeft. Dit werkt ook op muren en andere omheiningen en zo creëer je je eigen natuurlijke ladder. Andere vlekken kun je wegwassen, waarna er nieuwe hints en miniverhalen tevoorschijn komen die de rol van de Mad King verduidelijken.

Move it

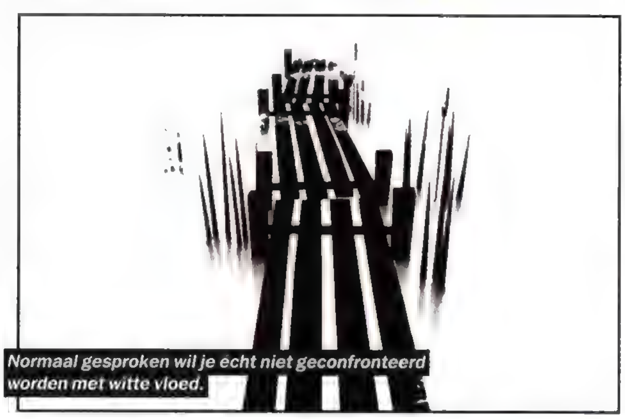
Tijdens mijn Sony Experience trip van een paar maanden geleden was The Unfinished Swan al mijn favoriet, en hoe meer ik over de game te weten kom, hoe enthousiaster ik word.

Het is daarbij een van de eerste PS3-games die ik liever met de Move dan met de controller speel, terwijl beide opties mogelijk zijn. Hoe dan ook, dit wordt een heel bijzonder sprookje.

> "Hoe meer ik over de game te weten kom, hoe enthousiaster ik word."



Het is zwart, dan weer wit, dan weer zwart, dan weer wit...?
Een pinguïn die van een berg afrolt.



Normaal gesproken wil je écht niet geconfronteerd worden met witte vloed.



VERWACHTING JAN:

Liefhebbers van games als Journey en Limbo moeten The Unfinished Swan scherp in de gaten houden, want hen staat na de zomer een magische reis te wachten die de zintuigen en fantasie aangenaam zal prikkelen.

- + Unieke sfeer en stijl.
- + Mysterieus en vertederend.
- + Spannend en prikkelend.
- + Intuïtieve Move-besturing

ADVENTURE
GIANT SPARROW / SCEA
SEPTEMBER 2012

TOKYO JUNGLE



Waarom spelen mensen games? Wat is de zin van een giraffe? Waarom is een chinchilla schattiger dan een rat? Het zijn vragen die alleen mensen stellen. Dieren maakt het allemaal niets uit, die leven gewoon. Jurjen leefde een tijdje als een dier, en dat is hem uitstekend bevallen.

Godzijdank ben ik eens een keertje geen marinier of woeste krijger. Ik ben namelijk een keeshond. Toch is Tokyo Jungle wel degelijk een actiespel waarin vechten, doden en overleven centraal staat. Mijn keeshond dient ook niet onderschat te worden. Hij kreeg het net aan de stok met een bende straatkatten, en hij heeft ze alle vijf gedood. En opgegeten. Na het verorberen van de vierde verscheen in beeld de melding dat mijn keeshond in rang was gestegen. Hij is nu machtig genoeg om een vrouwelijk keeshondje aan zich te binden.

Tachtig diersoorten

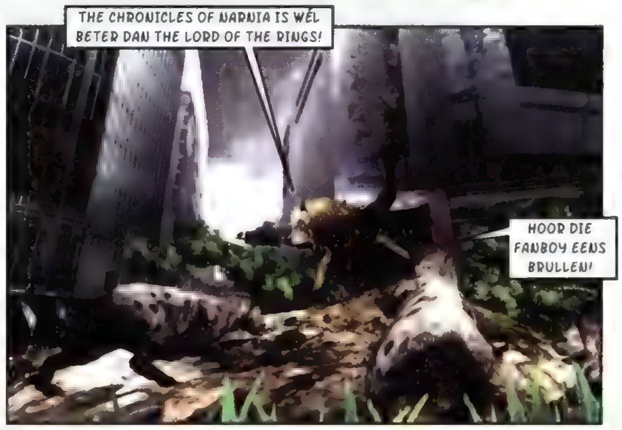
Vrees niet, Tokyo Jungle draait om meer dan keeshonden. De keeshond heeft wel een voorname rol in de Story Mode, maar daarin speel je gaandeweg ook met andere dieren.
In de Survival Mode kun je aanvankelijk alleen kiezen voor een keeshond of hert, maar door goed te presteren komen in het selectiescherm steeds meer dieren beschikbaar. Zoals tijgers, apen en vossen, tachtig verschillende dieren in totaal.
Grote, logge beesten als olifanten en krokodillen hebben weinig last van vijanden, maar moeten constant eten om hun levensenergie op peil te houden. Zwakke beesten als gazelles en kippen kunnen groepen vormen om hun overlevingskansen te vergroten.
Elke keer dat je weer met een nieuw dier begint, kun je ontdekken wat de beste levensstrategie is voor dat beest.

weetje • weetje

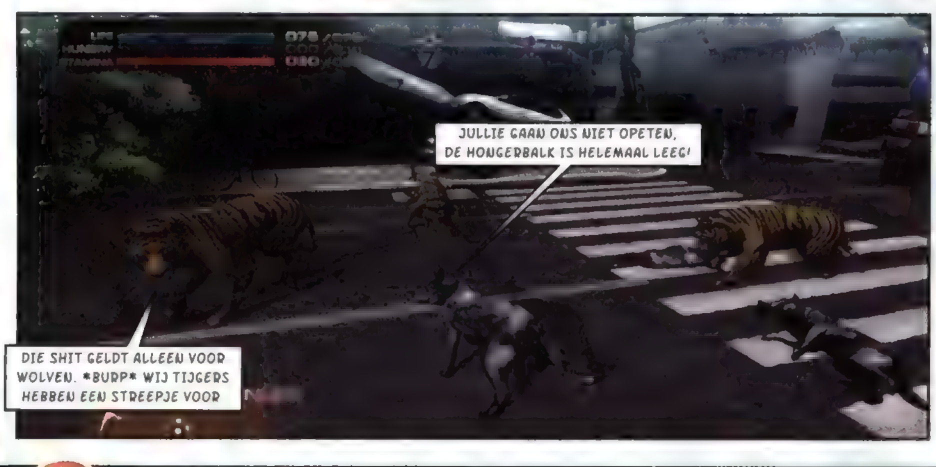
Tokyo Jungle verscheen afgelopen juni al in Japan en voerde daar wekenlang de hitlijsten aan.

Gedood

Mijn keeshond is net overleden. Ik was wat te enthousiast op weg gegaan naar mijn potentiële sekspartner, die met een hartje op de plattegrond stond aangegeven. Ik vergat dat je als keeshond niet echt de koning van de jungle bent, en dus het best zo onopvallend mogelijk tussen camouflerende plekken met hoog gras kunt bewegen. Een groep hyena's kreeg me bijna te pakken; daarvoor op de vlucht stuitte ik op een golden retriever die me de keel doorbeet. Gedood door een fucking golden retriever, wat een einde.







Ontspannend

Tokyo Jungle is een spel naar mijn hart. Lekker rustig, op laag tempo survivalen, zonder mensen, tanks of explosies.
Het spel werkt ontspannend. Een beetje met die beesten rommelen, nieuwe beesten vrijspelen en geinige bonussen verzamelen. Zoals kledingstukken die je ook echt op je nijlpaarden en schoothondjes kunt plaatsen om ze aan te kleden en hun eigenschappen te verbeteren.
Ik kan me voorstellen dat sommige mensen het tergend saai, herhalend en langdradig vinden om steeds weer opnieuw met een beest die nogal lelijke stadsjungle in te gaan. Maar ik ben even geen mens. Ik ben een keeshond en ik vermaak mij uitstekend.

weetje • weetje

In 2002 verscheen voor de GameCube een obscuur spel waarin je ook al met allerlei dieren moest eten, overleven en voortplanten. Helaas is Cubivore: Survival of the Fittest nooit in Europa uitgebracht.

> **"Ik ben een keeshond en ik vermaak mij uitstekend."**

Doggystyle

Met een nieuwe keeshond jaag ik op kippen. Ik besnuffel de punten die met vlaggetjes zijn gemarkeerd om mijn territorium af te bakenen en in rang te stijgen. Dit keer ben ik voorzichtiger en bereik ik wél mijn vrouwelijke keeshondje. Het vrouwtje rent opgewonden achter me aan naar mijn schuilplaats op een brug, die we platformjumpend bereiken.
Vervolgens bestijg ik mijn teef, doggystyle natuurlijk. Het beeld wordt even zwart en – tadaa! - twee kleine keeshondjes erbij.
Met een van de kleine hondjes begin ik een hoopvol nieuw leven waarin ik zo lang mogelijk wil overleven en onderweg zoveel mogelijk plezier wil beleven.
Omdat ik een keeshond ben. ★



VERWACHTING JURJEN:

Dit is niet zo'n gerecht dat je al twintig keer hebt gegeten, maar totaal andere kost. Je moet wel een beetje als een keeshond kunnen denken en voelen om het allemaal te waarderen.

+ Eindelijk weer eens wat nieuws in je console
+ Keeshonden zijn cooler dan mariniers
+ Lekker ontspannen beesten en cadeautjes vrijspelen
- Graphics zijn PS2.5

SURVIVAL ACTION
PS C.A.M.P. / SCE
DECEMBER 2012

GRiD 2



Zijn gebeden zijn verhoord! Bij de aankondiging van elke racegame riep JJ de afgelopen jaren steeds 'leuk, maar wanneer komt Codemasters nu eens met GRiD 2?' Nou, die komt er eindelijk aan dus...

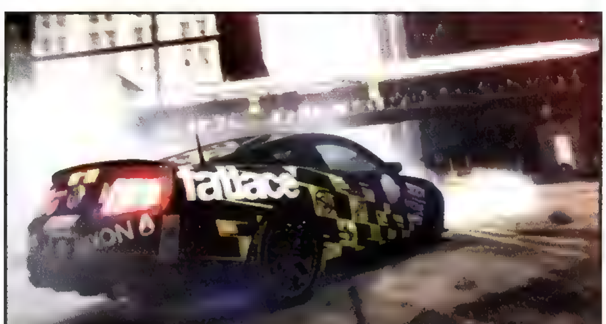
PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Waarom mijn smeekbede voor GRiD 2? Heel simpel, omdat GRiD voor mij de perfecte racegame was. Ik hou namelijk niet van simpele, recht toe recht aan arcaderacers en echte sims trek ik ook weer niet. Niet omdat ik ze niet cool vind, maar ik bezit gewoon te weinig kennis en vooral geduld om auto's optimaal te tunen.
Wat ik zoek is een raceGAME. Oftewel een spel waarin ik alles uit de kast moet halen om te winnen, maar waar dat winnen wel afhangt van hoe goed ik kan omgaan met de wagen en de controller, en niet zozeer van mijn kennis van auto's en echt racen.

Perfecte mix

GRiD bracht mij de perfecte mix. Elke race was helemaal in balans en een ware battle. De wagens waren niet simpel om te besturen, maar ook niet Gran Turismo tricky, elke baan was uitdagend en vooral de A.I. was top met CPU's die anticipeerden op jouw rijgedrag. En die ervaring, die ideale mix van arcade en simulatie, heb ik na GRiD nooit meer gehad...
Veel developers van racegames verliezen zich de laatste tijd, al dan niet onder druk van verkooptargets, in doelloze opsmuk en randzaken. 'Bij ons wel vijfhonderd auto's, wij hebben een verhaallijn, bij ons kun je tijd vertragen, wij duwen er vette filmpjes tussen', etc.
Gelukkig heeft Codemasters die commerciële druk kunnen weerstaan. GRiD 2 wordt volgens hen de ultieme racegame. Met de nadruk op het woord GAME.



Ook in GRiD 2 is het weer stickers plakken, prijzen pakken.

Alle tijd

Hoe gaat Codemasters dit verwezenlijken? Heel eenvoudig; door het team achter GRiD 2 alle tijd te geven om die ultieme game te maken. Feitelijk is de kern van het GRiD-team meteen na het voltooien van het eerste deel doorgegaan met het vervolg. Wat betekent dat GRiD 2 al vier jaar in ontwikkeling is, én nog een jaar te gaan heeft...
Die tijd zie je terug in de uitwerking van de game. Allereerst tonen de eerste beelden aan dat Gran Turismo en Forza op grafisch gebied hun meerdere hebben gevonden; GRiD 2 ziet er oogstrelend uit. Middels een slim trucje heeft Codemasters de wagens aan de buitenkant nog meer detail kunnen geven. Je kunt namelijk niet meer vanuit de wagen rijden. Logisch eigenlijk; tachtig procent van de gamers doet het toch niet, dus waarom polygonen verspillen aan een interieur?

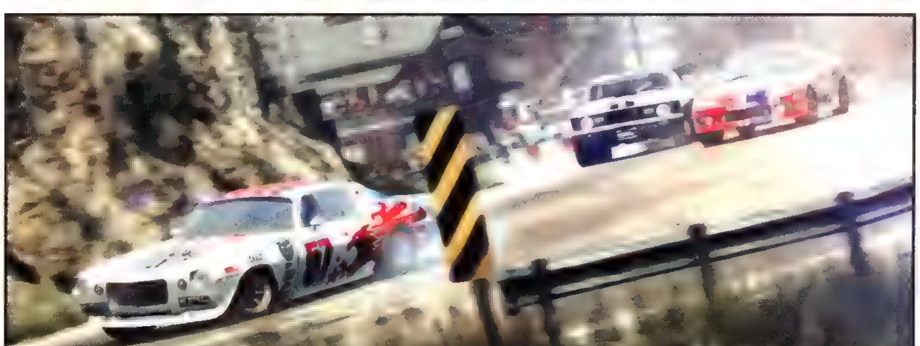


Met de komst van Messi in de autoracerij nam het afsnijden hand over hand toe.

"Puur racen; geen verhaal, geen autoverzamelshit."

Wreed en doordacht

Dan het rijden zelf. GRiD 2 zal puur racen worden; geen verhaal, geen autoverzamelshit, maar gewoon met je bak tientallen races rijden.
Alle power is gegaan in een A.I. die echt gaat kijken naar hoe jij rijdt en zich daarop aanpast. Ook is er geen stuurhulp in de game (alleen bij schakelen is er keuze voor automatisch). Stuurhulp heb je ook niet in het echt; als je de wagen niet kunt handlen, dan rij je maar iets zachter.
Nog meer voorbeelden hoe wreed en doordacht GRiD 2 gaat worden? Er is een schademodel aanwezig en dat heeft invloed op je rijgedrag. Objecten die van wagens vallen, blijven op de track liggen. Sporen die banden in zand achterlaten, hebben invloed op je wegligging als je er overheen rijdt. En zo kan ik nog wel even doorgaan. Maar deze pagina houdt op... ★



Terwijl de een voor paal stond, was de rest van het deelnemersveld zich aan het bescheuren.

weetje • weetje

De multiplayer mode van GRiD 2 staat volkomen los van de singleplayer. Codemasters wil er nog niet veel over kwijt, maar wel dat je à la Call of Duty jezelf op kunt werken in levels. Klinkt spannend.



VERWACHTING JJ:
Als je me zou vragen wat ik momenteel liever zou spelen, FIFA 13 of GRiD 2, dan zou ik aarzelen. En dat zegt genoeg...

+ GRiD 2 komt er aan!
+ GRiD 2 komt er aan!
+ GRiD 2 komt er aan!
+ Ik ben blij!

RACEGAME
CODEMASTERS
2013

LITTLEBIGPLANET KARTING



In ModNation Racers was Jeroen een ware meester. Onze digitale knutselaar creëerde met twee vingers in de neus de vetste tracks, wagens en racers. Zijn 'Old Snake'-personage werd zelfs een paar duizend keer gedownload. Zou hij net zoveel plezier beleven aan LittleBigPlanet Karting?

Op het moment dat ik mijn eerste race in de Story mode van LBP Karting startte (zelfs kartgames moeten tegenwoordig een Story mode hebben), dacht ik automatisch terug aan ModNation Racers. Sony's kartgame met de mantra 'Play, Create, Share'. Ik was destijds meteen verliefd op die kartgame waarin je naar hartenlust, karts, tracks en personages kon creëren.
Het karten op zich was al fantastisch, maar nog beter was het hele creatieproces. Het was zó makkelijk om al die vette dingen te maken. En laat dat nou ook precies het geval zijn in LBP Karting!

Bouwen

Dat ook LBP Karting mij meteen zo'n goed gevoel gaf, is niet zo verwonderlijk; de game wordt namelijk gemaakt door dezelfde gasten die ModNation ontwikkelden.
LBP Karting gaat echter weer een stapje verder. Zo kunnen jouw creaties of de creaties van anderen nu ook heel andere games opleveren dan een kartgame. Het is wat LittleBigPlanet ook deed; het was een platformer maar de games die eruit voortvloeiden, konden totaal afwijkend zijn.

> **weetje • weetje**
>
> *Jeroen z'n ModNation creaties waren te zien in de GameTrailers-review van ModNation Racers. Zowel zijn Old Snake als Toad waren daarin van de partij!*

Helaas was met name dit aspect in de bèta van LBP Karting nog niet zo prominent aanwezig, maar wat wel heel duidelijk werd, is dat laagdrempeligheid ook hier het uitgangspunt is.
Het bouwen van tracks is weer oersimpel; gewoon een kwestie van even rijden over een grasveld en voilà het parcours ligt er. Vervolgens kun je los gaan met de omgeving en allerlei zaken 'bouwen' als heuvels, bossen, meren enzovoort, waarna je de boel verder kunt aankleden met allerlei LittleBigPlanet zooi.
Ook het pimpen van de karts werkt goed, en die karts komen ditmaal in allerlei soorten en maten. Je zit bijvoorbeeld niet eens vast aan vier wielen! Je kunt ook kiezen voor rupsbanden, of geen banden! Bij die laatste optie neemt je Sackboy of Sackgirl plaats in een soort ufo, waarmee je over het digitale asfalt zweeft.



Leuk karretje voor de Paasraces op Zandvoort of het karttoernooi in Eibergen.





> **"Sackboy op vier wielen smaakt naar meer, veel meer..."**

Jammer vond ik alleen de beperking in vrijheid waar het de aankleding van de personages betreft. In tegenstelling tot in ModNation zit je nu toch wel min of meer vast aan Sackboy. Je kunt dus geen figuren als Old Snake of Iron Man maken.

Variatie

Wat kan ik jullie verder nog vertellen? Oh ja, LBP Karting draait niet alleen om wegraces. Zo zijn er battle arena's waarin je met acht man los kan gaan, maar je kunt ook een waypoint race, treasure hunt of score attack instellen. Genoeg variatie dus voor de enthousiaste kart fan.
Het is natuurlijk nog een beetje vroeg om LBP Karting al te bestempelen als een must have, en of ie straks een Gold Award krijgt, kan ik vanzelfsprekend ook nog niet voorspellen, maar ik hoop jullie duidelijk gemaakt te hebben dat de eerste uurtjes met Sackboy op vier wielen naar meer smaakten, veel meer... ★





VERWACHTING JEROEN:
Ik heb hoge verwachtingen van LBP Karting, maar of die worden waargemaakt, durf ik pas te zeggen als ik nog wat meer tijd met deze game heb doorgebracht.

- + Gemakkelijk tracks maken.
- + Veel gameplay mogelijkheden.
- − Wellicht te weinig creatiemogelijkheden voor je personages.
- − Nog weinig van de Creator mode gezien.

KARTING
UNITED FRONT GAMES / SCEB
6 NOVEMBER 2012

SERPENT SEED



Wij zijn geen Miyamoto of Molyneux. Games bedenken laten we aan de meesters over; wij schrijven er slechts over. Maar soms beginnen ook ónze creatieve klieren te jeuken en borrelen er ineens interessante ideeën voor games op. Zo heeft Samuel het regelmatig over Serpent Seed, een game waarvan hij het concept al helemaal in z'n hoofd heeft. Enter, onze nieuwe rubriek: De Regiestoel.

We schrijven het jaar 2664. Nog nooit ging het zo goed met onze wereld. Door middel van revolutionaire nanotechnologie heeft de mensheid het vermogen gekregen om bijna alles op een moleculair niveau aan te passen. In feite is de mens hiermee zijn eigen God geworden. Dankzij deze technologie is er een einde gekomen aan alle energie- en voedseltekorten, waardoor internationale spanningen zijn verminderd en oorlogen tot het verleden behoren. Het verschil tussen arm en rijk is vrijwel weggevallen, waardoor ook criminaliteit nauwelijks meer voorkomt. De Aarde is een paradijs geworden.

Eeuwig leven

De CEO van het farmaceutische megabedrijf Stairway ('Your limits. Our beginning.') en tevens de eigenaar van deze nanotechnologie, is de charismatische miljardair Nimrod Phosphor. Na het bouwen van het meest winstgevende bedrijf ter wereld én het elimineren van 's werelds meest hardnekkige problemen, wil hij zijn grootste ambitie ooit realiseren: het creëren van eeuwig leven. En dankzij zijn haast oneindige vermogen, zijn revolutionaire nanotechnologie en een team van 's werelds meest getalenteerde wetenschappers, lukt hem dat... bijna. Zijn nanobots slagen erin dode cellen weer tot leven te manipuleren, waardoor het overleden menselijk lichaam opnieuw weet te functioneren.

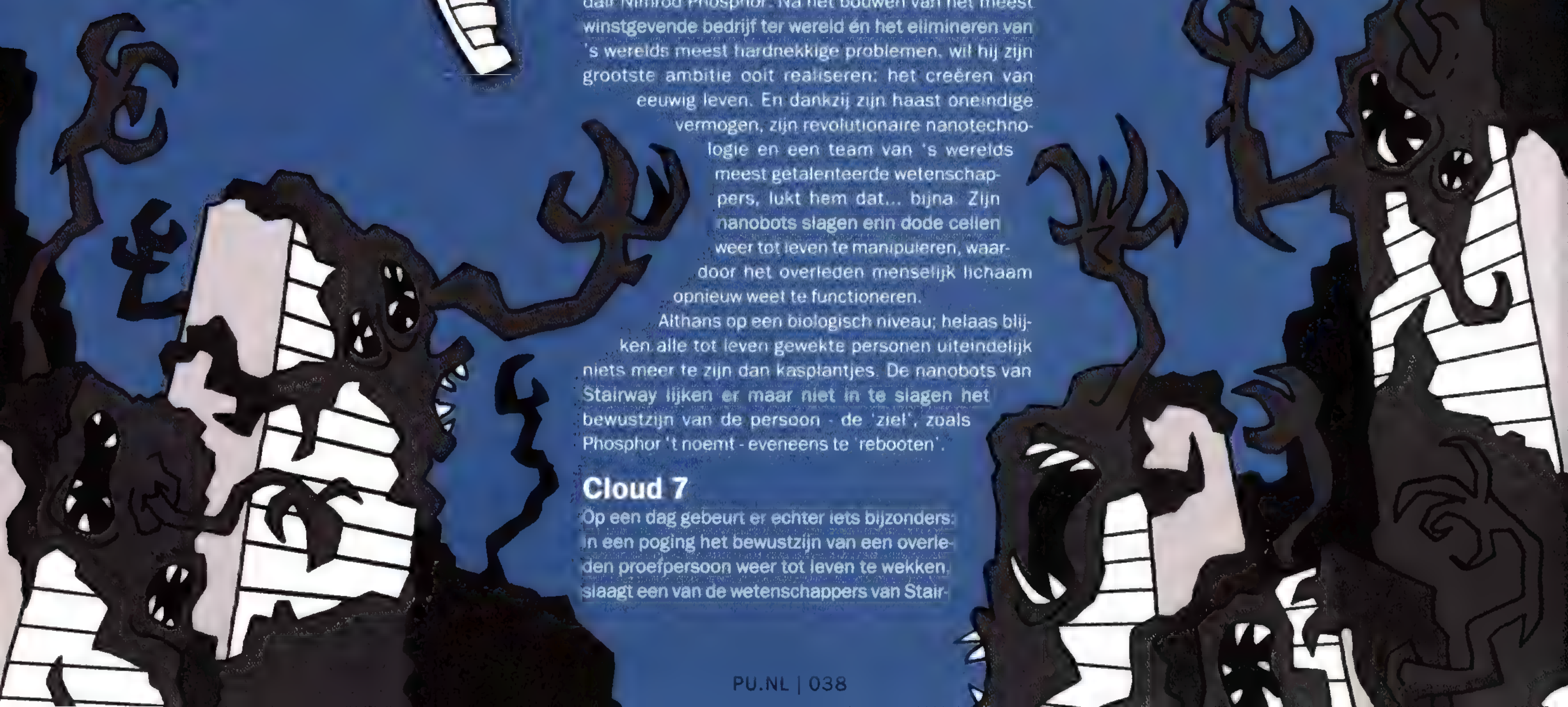
Althans op een biologisch niveau; helaas blijken alle tot leven gewekte personen uiteindelijk niets meer te zijn dan kasplantjes. De nanobots van Stairway lijken er maar niet in te slagen het bewustzijn van de persoon - de 'ziel', zoals Phosphor 't noemt - eveneens te 'rebooten'.

Cloud 7

Op een dag gebeurt er echter iets bijzonders: in een poging het bewustzijn van een overleden proefpersoon weer tot leven te wekken, slaagt een van de wetenschappers van Stairway (Simon Daniels) er 'per ongeluk' in om bij een overleden proefpersoon toegang te krijgen tot de delen van het brein die de emoties en herinneringen opslaan en besturen.

Wanneer hij ziet dat het lichaam van de proefpersoon op de stimuli in dit gebied begint te reageren, pauzeert hij het proces om aantekeningen te maken. Tot zijn enorme verbazing staat op hetzelfde moment ook het bewustzijn van de proefpersoon 'op pauze'.

De vredige glimlach op het verder levenloze lichaam bevestigt het vermoeden van de wetenschapper: hij is er in geslaagd om iemands bewustzijn te doen herleven én vast te zetten in een staat van pure extase. Hij is er in geslaagd om iemand kunstmatig te laten voortleven in zijn eigen geluk, door het bewustzijn van de proefpersoon te 'bevriezen' op





OVERBELAST JE ZINTUIGEN

in deze paranormale, scifi third-person actiegame!

het toppunt van diens eigen euforie. Met andere woorden: hij heeft per ongeluk een manier gecreëerd om iemand na de dood te laten herleven in zijn eigen 'hemel'.

Phosphor omarmt deze technologie meteen, en presenteert het aan de wereld als een Stairway-exclusieve dienst: Cloud 7. Wie het geld heeft, kan zich na z'n dood laten opnemen in een Cloud 7-faciliteit, waar 'de ziel bevroren wordt op het toppunt van geluk'.

'Eternal paradise is real. And it can be yours' is over de gehele wereld te lezen op gigantische billboards. Een groot deel van de rijken der wereld schrijft zich hiervoor in, en Cloud 7 is al snel een wereldwijd succes. Gemiddeld veertig procent van alle mensen die komen te overlijden, wordt na hun dood aangesloten op een Cloud 7-machine, om bevroren te worden in wat mensen 'een oneindig orgasme' noemen. De hemel bestaat, en Nimrod Phosphor is God.

Terroristen

Echter, nog geen acht maanden na deze ontdekking gebeurt het: Reckoning Day. Vanuit het niets openbaart zich een nieuwe terroristische organisatie genaamd The Next Nephelim aan de wereld door het hoofdkantoor van Stairway over te nemen, waar ook de Cloud 7-hoofdservers staan.

De leider van The Next Nephelim, de schimmige Samael Viperidae, dwingt de wetenschappers duivelse aanpassingen te maken aan het Cloud 7-systeem. Binnen luttele minuten bevinden duizenden 'zielen' zich niet meer in de hemel, maar zijn ze in de hel beland. Elk bewustzijn dat aan een Cloud 7-apparaat is gekoppeld, ervaart nu het toppunt van menselijk lijden; een onmenselijke mix van verdriet, woede, depressie, gekte en pijn.

Viperidae's eisen? Geen. Hij wil simpelweg de wereld zien branden. In een uitzending die door de gehele wereldbevolking te zien is, vertelt hij hoezeer hij de huidige euforische staat van de wereld veracht. "De mensheid hoort te lijden", zegt hij. "Geluk is een vergif dat de mensheid verlamt. De mens is op zijn hoogtepunt wanneer hij zich in de hel bevindt, want enkel daar verruilt hij z'n arrogantie voor onderdanigheid. "Cloud 7 was een gruwel, maar nu heb ik het omgesmeed tot een zwaard des oordeels waar ik de Aarde mee zal genezen", aldus Viperidae.

Serpent Seed

In elke Cloud 7-faciliteit ter wereld springen de deuren open, en duizenden opnieuw tot leven gewekte en getergde lichamen lopen de straten op, zoekend naar een lichamelijk equivalent van de vernietiging die hun gemartelde ziel continu ervaart. De helse pijn en de bijeffecten van de opnieuw geprogrammeerde nanobots zorgen voor mentale, emotionele en fysieke mutaties in de vrijgelaten lichamen, waardoor alle slachtoffers langzaam veranderen in demonische organismen. Letterlijk. De Apocalyps is aangebroken, en de 'Serpent Seed' overspoelen de straten.

Eén Cloud 7-faciliteit blijft echter gespaard van het onheil van The Next Nephelim, en het is in deze faciliteit waar de game begint.

Alsof hij wakker wordt uit een droom, stapt Joshua Cruz uit z'n Cloud 7-tank, niet beseffend wat er allemaal aan de hand is. Hij heeft last van geheugenverlies, iets wat gebruikelijk is bij levende mensen die de Cloud 7-behandeling ondergaan en daarna weer terugkeren naar de normale realiteit.

Phosphor staat voor hem en legt hem uit dat hij zich in Phosphors eigen Cloud 7-faciliteit bevindt. Deze is speciaal gebouwd voor Phosphor en zijn naasten, kan compleet onafhankelijk van de buitenwereld draaien, en is beschermd tegen elke mogelijke terroristische aanval. Vervolgens legt Phosphor aan Joshua uit wat er de afgelopen maanden gebeurd is, en waarom hij hem wakker heeft gemaakt. Josh is namelijk zowel Phosphors meest unieke bodyguard als een prototype: alle herinneringen van alle grote strijders die ooit aan een Cloud 7-machine hebben gelegen, zijn namelijk in hem geïmplementeerd. Al hun ervaring, is nu de zijne.

Engel des doods

Geschokt door alle informatie, probeert Joshua te ontsnappen. Kort daarvoor genoot hij immers van een leven in een prachtige droomwereld, en nu opeens blijkt hij een identiteitsloze engel des doods te zijn, gevormd door zonden die niet eens de zijne zijn. En hij kan zich z'n eigen verleden niet eens meer herinneren. Daarnaast uit hij z'n verontwaardiging over het feit dat Phosphors Cloud 7 nanotechnologie blijkbaar de mogelijkheid heeft om herinneringen van mensen over te dragen naar anderen; iets waar de wereld niks van afwist.

Ontsnappen blijkt echter onmogelijk, de faciliteit is te goed beveiligd. Niet veel later presenteert Phosphor aan hem het G.A.B.R.I.E.L. (Genetically Amplified Battlesuit Ready for Immaculate and Ethereal Lysis) pak, een wapenprototype dat de menselijke zintuigen versterkt, allerlei top of the line foefjes heeft, en stralen kan afvuren waarmee biologisch materiaal vernietigd kan worden. Ook voor levensvormen van kunstmatige komaf, zoals cyborgs en nanobots, heeft het pak speciale stralen.

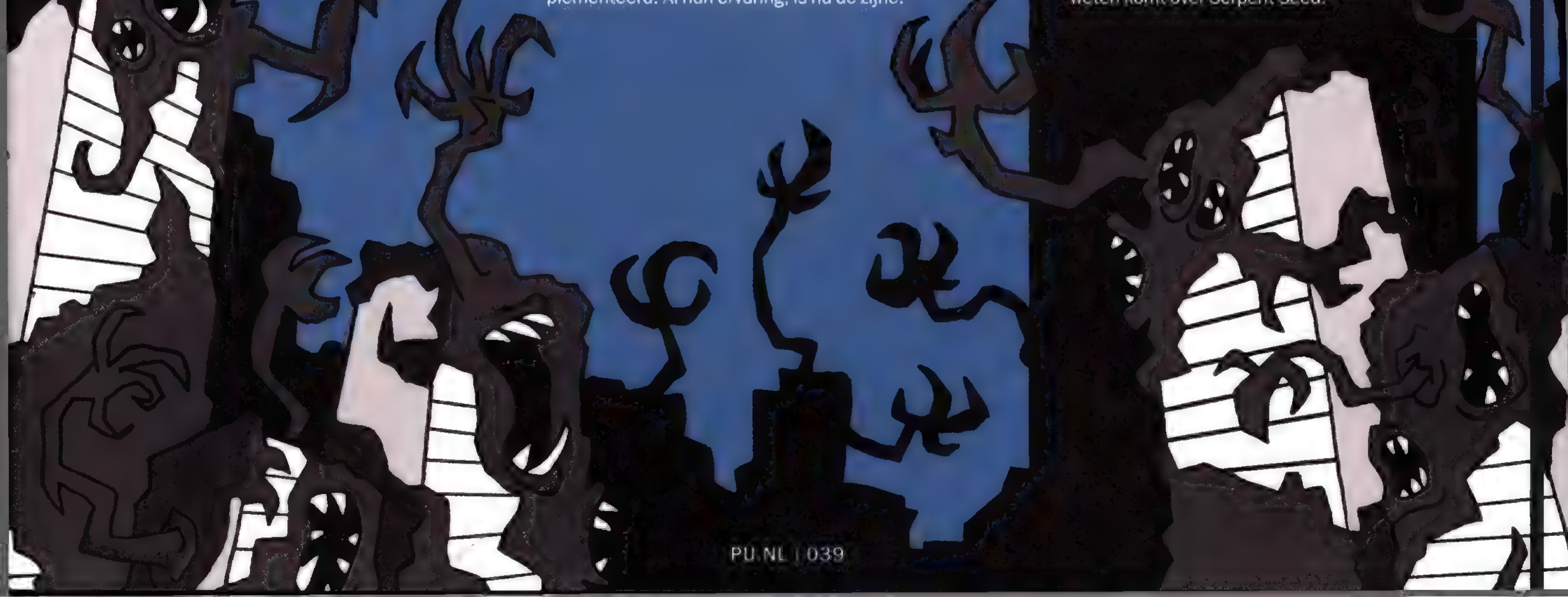
Mede door het onbedwingbare verlangen om zich aan het pak te binden, laat Josh zich overhalen de strijd aan te gaan met The Next Nephelim en hun leger gemanipuleerde demonen genaamde Serpent Seed. Hij is ook de enige met de 'ervaring', kracht en technologie om de klus te klaren.

Hij accepteert de missie, maar voordat hij vertrekt, wordt hij geïntroduceerd aan ConSCIENCE, een kunstmatige intelligentie in het pak, die Joshua zal voorzien van alle mogelijke informatie over onder andere Stairway Headquarters.

Joshua stapt in het pak en test zijn nieuwe krachten. Vervolgens neemt hij afscheid van Phosphor en stapt de Apocalypse tegemoet. Hier begint het eerste echte level van de game. ✖

Wil je weten hoe de game van Samuel verder gaat? Benieuwd hoe het verhaal leidt tot daadwerkelijke gameplay?

Check dan PU.nl, waar je veel meer te weten komt over Serpent Seed.





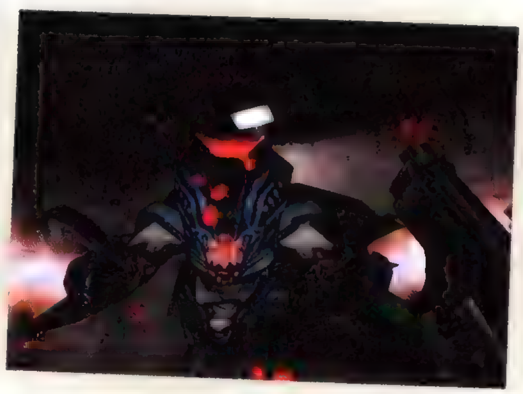
Als we een game een cijfer geven is dat natuurlijk een momentopname. Het medium games evolueert immers zo razendsnel dat een spel al vaak snel door de techniek achterhaald is. Toch zijn er games die niet alleen op het moment zelf een diepe indruk achterlaten, maar ook jaren later nog kont schoppen. Welkom bij de rubriek game-monumenten.

JAN Z'N GAME-MONUMENT

HALF-LIFE

Volgens Jan was het hoog tijd dat Half-Life een plek in deze rubriek kreeg. Deze first-person shooter veranderde het genre voorgoed, maar tegelijkertijd weet Valve, de ontwikkelaar achter dit meesterwerk, de fans tot op de dag van vandaag tot razernij te drijven...

Welke game is beter? Half-Life of Half-Life 2? Die vraag is onmogelijk te beantwoorden. Het is alsof je een vader verplicht te kiezen tussen zijn twee kinderen. Toch heb ik het oorspronkelijke Half-Life verkozen tot mijn ultieme gamemonument. Waarom? Omdat HL (1) een grotere impact had op de game-industrie dan de in sommige opzichten veel mooiere en spectaculairdere sequel.
Wat Half-Life (1) echter liet zien in 1998 was nog nooit eerder vertoond. Het spel werd een blauwdruk voor de manier waarop verhalen verteld worden in schietspellen, en invloeden van Half-Life zien we tot op de dag van vandaag nog terug in heel veel shooters.





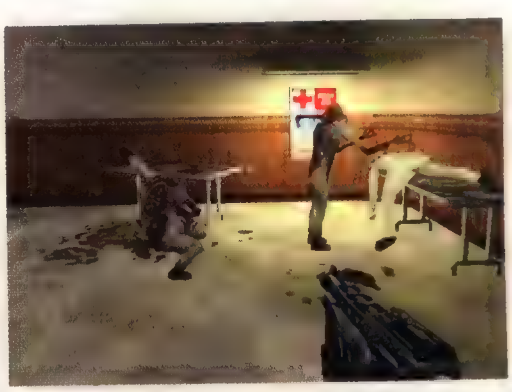
Gescripte revolutie

Het begin van Half-Life is bijna onopvallend briljant. Spelers kruipen in de huid van de zwijgzame Gordon Freeman die te laat op zijn werk bij de Black Mesa Research Facility arriveert. Als speler neem je plaats in de tram die door het gebouwencomplex rijdt, en tijdens je rit geeft een omroepstem informatie over de verschillende gebouwen.
Veel spelers hadden pas veel later door dat dit onderdeel interactief was. Je kon, als Gordon, gewoon om je heen kijken en de omgeving afspeuren terwijl de tram reed. Half-Life was daarmee de eerste first-person shooter die scripted sequences gebruikte in plaats van cut-scenes. De ingame scripted filmpjes waren altijd interactief en als speler beleefde je daardoor alles door de ogen van Gordon. Nooit werd je - afgezien van wat korte laadstukjes - uit de game gehaald.
Het spel kende ook geen levels maar chapters die met behulp van letters in beeld verschenen terwijl je al in een nieuwe setting rondliep. Dit alles droeg enorm bij aan de zo vaak gebezigde term met betrekking tot het spel: 'immersion', dat zoiets als onderdompeling betekent.



Onvergetelijk

Maar Half-Life deed zoveel meer. De game was veel meer dan een shooter waarin het slechts draaide om de grootste guns en het afknallen van vijanden. De game gebruikte elementen van survival horror, wist spelers bij vlagen de stuipen op het lijf te jagen maar was ook gewoon grappig. Ik denk dan bijvoorbeeld aan de even gruwelijke als komische wijze waarop personeel van de Black Mesa Research Facility de dood vond. Zoals die lift, die net voor je neus in een









koker stort met wetenschappers erin, tentakels van de buitenaardse Xen-wezens die door luchtschachten slachtoffers aan hun benen naar zich toe rukken, een laboratorium achter een vergrendelde glazen deur waar door Spec Ops iedereen wordt uitgemoord om getuigen van de ramp het zwijgen op te leggen... wederom waren dergelijke gebeurtenissen allemaal scripted, maar ze zorgden stuk voor stuk voor onvergetelijke momenten.
Naast schieten schotelde het spel de speler ook puzzels en platformelementen voor waarbij de omgeving gebruikt moest worden. Van het arrangeren van dozen om een hoger gelegen platform te bereiken tot het upgraden van je HEV-Suit waardoor je verder kon springen. Ook de boss battles vroegen de speler hun grijze massa te gebruiken waarbij stoompijpen (Valve, what's in a name?) soms effectiever waren dan een bazooka. En als je guns leeg waren, was er altijd nog het breekijzer; het iconische wapen van Half-Life waarmee je als laatste mogelijkheid die altijd irritante headcrabs tot geelgroene pulp kon rammen.

Perspectief

Vóór Half-Life speelden we Wolfenstein, Doom en Quake: fantastische games maar hoeveel echt memorabele scènes kun je je daarvan nog voor de geest halen? Welke shooter had zulke gedenkwaardige personages als de sullige wetenschapper met de uilenbril, de beveiligingsagent Barney en de griezelig G-Man die tot op de dag van vandaag een mysterie blijft?
Bovendien kende HL twee fijne add-ons die de gebeurtenissen uit het originele spel vanuit een ander perspectief belichtten.
In Half-Life: Opposing Force sta je in de schoenen van een marinier die de Black Mesa affaire in de doofpot moet stoppen en iedere getuige het zwijgen op moet leggen. En in Half-Life: Blue Shift ben je de ietwat klunzige beveiliger Barney. In beide games zie je Gordon Freeman zo nu en dan even door het beeld rennen, en komen gebeurtenissen letterlijk en figuurlijk in een ander perspectief te staan.
Half-Life was ook een titel die niet stopte bij de singleplayer campagne en de add-ons. Door Half-Life kregen spelers Counter-Strike en Team Fortress, oorspronkelijk mods die totaal nieuwe spellen opleverden en een heel nieuwe community voortbrachten. Beide titels zijn vandaag de dag niet meer zo prominent aanwezig in het gaming landschap maar Counter-Strike was vele jaren lang een van de meest gespeelde titels op LAN Parties en eSports evenementen.



Half-Life 2

Spinoffs

Zes jaar later volgde de briljante sequel Half-Life 2, met misschien wel het coolste wapen ooit gemaakt: de Gravity Gun. Spelen met de zwaartekracht werd in Half-Life 2 tot kunst verheven.
De cast van Half-Life 2 was fantastisch (Eli Vance, Father Grigori en Alyx, zucht Alyx) en het verhaal was meeslepender dan het origineel.
Half-Life 2 leverde ons bovendien Portal op, als onderdeel van de Orange Box, de beste gamecompilatie ooit gemaakt. De Orange Box bestond uit HL2, HL2: Episode One, HL2: Episode Two, Portal en het cartoony ogende Team Fortress 2. Als je deze oranje doos nog uit de budgetbak weet te vissen... ik zeg doen!

Eeuwig zonde

En daarom doet het me ook zo'n pijn dat ik dit artikel toch enigszins somber moet afsluiten.
Voor Half-Life 2 waren drie Episodes gepland maar we weten allemaal dat Episode Three er nooit meer gaat komen, die hoop is inmiddels wel vervlogen. Valve draait tegenwoordig voor het grootste deel op inkomsten uit Steam en gameontwikkeling staat op een tweede plan.
Hoe leuk ik Left 4 Dead en Portal 2 ook vond; de hele wereld wacht al jaren op Half-Life 3 (niet te verwarren dus met het net genoemde HL2: Episode Three) maar het lijkt er sterk op dat Gabe Newell en de zijnen maling hebben aan de smeekbeden van hun fans. Diezelfde fans die er gezamenlijk voor hebben gezorgd dat Valve zo succesvol is.
Ik begrijp ook echt niet waarom men zo lang wacht met het derde deel. Als er ooit, ooit, ooit alsnog een Half-Life 3 wordt aangekondigd dan zal er inmiddels een nieuwe generatie gamers zijn die Half-Life niet eens kent, en slechts schouderophalend zal reageren op dit nieuws. Kijk naar id Software; ooit meesters van de FPS en inmiddels wisselspelers geworden. Roem is nu eenmaal vergankelijk en Valve doet er zelf alles aan om van Half-Life een relikwie uit een ver verleden te maken. En dat is eeuwig zonde. ✖





Half-Life 2



Half-Life 2

ALTERNATE

Hardware | Notebook & PC | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Home & Living

MSI GTX 660 Ti Power Edition OC

Grafische kaart

- NVIDIA GeForce GTX 660 Ti • 2 GB GDDR5 geheugen
- DisplayPort, HDMI, DVI-I, DVI-D (HDCP)
- Twin Frozr IV koeling • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- Inclusief volledige gamedownload 'Borderlands 2' (op = op)
- Inclusief 2 Firstlook toegangstickets



309,-

JDXNYC

Logitech G110 Gaming Keyboard

Klaar om een stap verder te gaan met je game? Het Logitech® Gaming Keyboard G110 biedt precies wat je nodig hebt om je set-up aan te passen, beter te communiceren en complexe opdrachten gemakkelijker uit te voeren.

- Toetsverlichting met aanpasbare kleur
- Twaalf programmeerbare G-toetsen
- Game-/bureaubladmodus
- Geïntegreerde USB-audio
- Hi-Speed USB 2.0-hubpoort
- Verwijderbare handsteun
- Directe toegang tot media met sneltoetsen
- Inclusief 2 Firstlook toegangstickets



54,90

NTZLZA0A

ASRock Z77 Extreme4

Socket 1155 moederbord

- Geschikt voor Intel® Core™ i3, i5 en i7 processors
- Premium Gold Caps • 8 + 4 Power Phase Design
- Supports Dual Channel DDR3 2800+(OC)
- 7.1 CH HD Audio with Content Protection
- 2x PCIe 3.0 x16 Slots, Gigabit LAN
- DVI-D, D-Sub, HDMI, 4x USB 3.0



129,90

GRER30 www.asrock.com

Asus G75VW-T1031V

Deze krachtige gaming notebook biedt alles wat een gamer nodig heeft.

- 17,3 inch EWV Full HD LED Backlight display
- Intel® Core™ i7 3610QM processor (2,3 GHz)
- 8 GB DDR3 geheugen • 750 GB harddisk
- 3 GB NVIDIA GeForce GTX 670M
- DVD-brander • Cardreader • Webcam
- Gigabit-LAN, WLAN (300N) • HDMI
- Windows 7 Home Premium
- Inclusief PC-game 'Ghost Recon'
- Inclusief 2 Firstlook toegangstickets



GRATIS VERZENDING

1499,- ~~1599,-~~

PL8AZN2G

Intel® Core™ i5-3570K

Socket 1155 processor

- Codenaam: 'Ivy Bridge'
- Kloksnelheid: 4x 3400 MHz
- Max. Turbo Frequency 3800 Mhz
- 6 MB Intel® Smart Cache
- 22 nm technologie
- Intel® HD graphics 4000
- Intel® InTru™ 3D Technology



212,90

HR5I28

MSI Z77A-GD65

Socket 1155 moederbord

- Intel® Z77 chipset • PCI Express 3.0
- Gigabit-LAN • Military Class III componenten
- OC Genie II (overclock 1 sec.)
- Ondersteunt USB 3.0 & SATA 6 GB/s
- THX TruStudio PRO • 3 TB+ ondersteuning



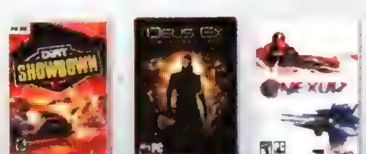
167,90

GREM50

ALTERNATE Zenit P220

De Zenit P220 is de ultieme gaming PC en laat al je games tot leven komen. Deze PC is uitgerust met krachtige componenten van absolute A-merken.

- Intel® Core™ i7-3770K processor (3,5 GHz)
- 16 GB DDR3 geheugen • 240 GB SSD + 3 TB harddisk
- 3 GB AMD Radeon™ HD7970 graphics
- Blu-ray brander • Cardreader
- Gigabit-LAN, WLAN-n • USB 3.0, HDMI
- G DATA AntiVirus 2013
- Windows 7 Home Premium
- Inclusief voucher voor 3 volledige game downloads! (Dirt Showdown, Deus Ex en Nexuiz) Op=Op
- Inclusief 2 Firstlook toegangstickets





1599,-

S8IVZN27

FIRSTLOOK GAMES, GADGETS & GEAR 2012

Firstlook is het game-evenement van de Benelux. Zoals elk jaar is Firstlook voor de game- & hardware-industrie ook in 2012 weer het moment om alle najaars toppers voor het eerst aan het Nederlandse en Belgische publiek en media te tonen. Op tientallen stands en diverse theaterzalen kan een gelimiteerd aantal gamers twee dagen lang met deze nieuwe games/producten aan de slag. Firstlook 2012 wordt op 6 en 7 oktober 2012 georganiseerd in Jaarbeurs Utrecht. Kijk voor meer informatie op www.firstlookevent.nl

Sharkoon X-Tatic S7

Creeër een volledig nieuwe dimensie in het beleven van entertainment met deze 7.1 gaming headset

- Frequentiebereik 20 Hz tot 20 kHz
- 3,5 mm Microfoon-aansluiting
- Kabellengte: 4,1 meter • Rendement 120 dB(A)
- Voor PS3, XBOX of PC
- In-line versterker met volumeregelaar
- Dolby® hoofdtelefoon functionaliteit
- Inclusief 2 Firstlook toegangstickets



109,90

KH#S41

Asus ZENBOOK UX31E-RY003V

Beleef ongelofelijke performance en sensationele visuals met een Ultrabook!

- 13.3" High Definition LED Backlight display (16:9)
- Intel® Core™ i5-2467M processor (1,6 GHz)
- 128 GB SSD • 4 GB DDR3 geheugen
- Intel® HD Graphics 3000 • WLAN 300-N • Cardreader
- Bluetooth • USB 3.0 • Windows 7 home Premium
- Ultralicht, ultraslank
- Nu met gratis Microsoft Home and Student 2010 (3 user)
- Inclusief 2 Firstlook toegangstickets



GRATIS VERZENDING

999,-

PL4AZNZ7

iiyama G2773HS-GB1

Kijk de snelste games of HD-films met kraakhelder, levendig beeld! Deze 27 inch monitor is de droom van elke hardcore gamer

- 27" (69 cm) Full-HD LED display (16:9) • Reactietijd: 1ms
- Dyn. contrast: 5.000.000:1 • Helderheid: 300 cd/m2 • 120 Hz
- 1x VGA, 1x DVI-D (HDCP), 1x HDMI • Geïntergreerde speakers
- Zwart (hoogglans)

Full HD 1080



349,-

FIRSTLOOK GAMES, GADGETS & GEAR 2012

Exclusief bij aankoop van je Back2School PC



ALTERNATE Back2school PC

Multimedia PC

- Intel® Core™ i3-2120 processor (3,3 GHz)
- 8 GB DDR3 geheugen • 1 TB harddisk
- DVD-brander • Cardreader • Gigabit-LAN
- G Data AntiVirus 2013
- Windows 7 Home Premium
- Gratis 'The Avengers' DVD



449,-

FIRSTLOOK GAMES, GADGETS & GEAR 2012

bezoek ALTERNATE

6 & 7 oktober

Prijzen zijn onder voorbehoud en inclusief 19% BTW. Druk- en zetfouten voorbehouden. Acties geldig t/m 28.09.2012 of op=op.

GAMESCOM 2012



Ook dit jaar viel er in Keulen meer te halen dan enkel bier, bratwurst en boothbabes. Toegegeven, het heetste nieuws en de grootste games zagen we al eerder dit jaar in Los Angeles, maar Gamescom had gelukkig veel titels voor het eerst speelbaar, alsook een aantal aangename verrassingen. Jan, Jurjen, Maarten, Ward en Wouter gingen bij onze Oosterburen op zoek naar zoveel mogelijk nieuwe games en merkten ook een aantal interessante trends op. De komende twaalf pagina's staan dan ook boordevol pittige previews, scherpe analyses, persoonlijke vreugdedansjes, irritaties en natuurlijk een boel memorabele kiekjes. Veel lees- en kijkplezier. Tschüss!







CALL OF DUTY: BLACK OPS II

MULTIPLAYER HANDS-ON

Twee dagen voordat de Gamescom begon, speelde Jan al op een speciaal event de hele avond met een aantal nieuwe multiplayer modi van Call of Duty: Black Ops II. Op de press-only dag van de beurs, schoot ook Ward een paar rondjes met scherp. De vraag die op ieders lippen brandt, natuurlijk: Wat is er allemaal vernieuwd? En is dat genoeg?



Natuurlijk is Black Ops II niet opeens een ziekenhuissimulator of een racegame geworden. CoD is en blijft CoD, en dat zal de komende jaren nog wel zo blijven. Wel doet Treyarch opnieuw een (dappere) poging om de bekende gameplayformule te tweaken. Op PU.nl heb ik al uitgebreid het Pick 10-systeem uit de doeken gedaan, waarbij je meer dan ooit binnen een klasse je eigen speelstijl kunt vormgeven. Door dit nieuwe puntensysteem zou je gewoon helemaal geen primair wapen meer bij je kunnen dragen, als je dat wilt. Maf natuurlijk, maar het kan wel, en dat geeft aan dat je als speler meer dan ooit zelf bepaalt hoe je speelt.

Nieuwe spelmodi

De twee nieuwe modi die ik heb gespeeld gaven eveneens een (w)aardige draai aan de overbekende multiplayer van CoD. Hardpoint is bijvoorbeeld hectisch, snel, maar erg leuk. Het komt er op neer dat je in teamverband steeds een bepaald stukje van de map moet bezetten en verdedigen, aangegeven door witte 'vlammetjes'. Maar na iets meer dan een halve minuut verandert het Hardpoint weer. Dan mogen de twee strijdende teams als dolle stieren op zoek naar die witte indicators, om vervolgens het stukje te bezetten of de vijand eruit te schoppen.





Ik speelde deze mode in een scheepswerf waar voortdurend containers van plaats verwisselden. Plekken met cover lagen later plotseling open. En locaties die eerst onbereikbaar waren, bleken nu opeens een Hardpoint. Het leuke van deze spelmodus is dat je voortdurend moet anticiperen op de veranderende speelwereld om je heen.

Dan Multi Team dat - de naam zegt het al - teams van 3 tegen 3 tegen 3 laat spelen. Of teams van 4 keer 4 man. Dit is een langgekoesterde wens van veel gamers en verandert de dynamiek van de online schermutselingen totaal. In de standaard teamgames met twee partijen, gaan gamers toch veelal voor eigen glorie. In Multi Team leggen eenzame Rambo's het echt af tegen goed georganiseerde teams van drie man. Het is in ieder geval een mode die ik straks veel ga spelen.







Na vijf potjes multiplayer Call of Duty: Black Ops II, weet ik zeker dat deze game net als zijn voorgangers weer keihard gaat knallen aan het eind van het jaar. Het geluid is stukken beter en het ziet er naar uit dat er met het Pick 10 Loadout-systeem is gezocht naar een betere balans van de wapens. Die gaan ze ook wel nodig hebben in Black Ops II als ze zich echt serieus willen richten op eSports. Daarvoor zullen ze die balans moeten blijven bijschaven, cheaters en exploits echt moeten aanpakken, en de community en hun eisen beter moeten ondersteunen dan bij de voorgaande Call of Duty-delen. Ik ben in ieder geval al heel blij met de nieuwe leagues waarbij spelers van hetzelfde kaliber online bij elkaar worden ingedeeld en die ze, naast de nieuwe shoutcast opties, goed hebben afgekeken van StarCraft II. Dat is samen met League of Legends toch de crème de la crème van eSports wat mij betreft. De basis voor succes lijkt daardoor aanwezig, nu nog de uitvoering!





TOP & FLOP WOUTER

TOP: De nieuwe SimCity lijkt zo verschrikkelijk verslavend te worden, dat ik er eigenlijk een beetje bang van word...

FLOP: Defiance. Ik was beledigd tijdens diens presentatie. Niet alleen is deze MMO zo afgrijselijk generiek, cliché en ongeïnspireerd dat je er spontaan depri van wordt, zelfs de presentatie was ronduit de slechtste die ik OOIT heb mogen bijwonen.

ANALYSE DE TRIPLE A FREE-TO-PLAY GAME RUKT OP

Nooit eerder zagen we zoveel F2P-games op een beurs als op de afgelopen Gamescom in Keulen. Uitgevers bekennen dan ook massaal kleur als het op PC-gaming aankomt. Wie denkt dat F2P-games zich beperken tot gratis browsergames met kartelige sprites, heeft het helemaal mis. De 'Triple A free-to-play' rukt massaal op. Jan en Jurjen bespreken deze onafwendbare trend.


Warface

Jan: Ligt het aan mij of waren er bijkans meer free-to-play games in Keulen aanwezig dan normale titels?

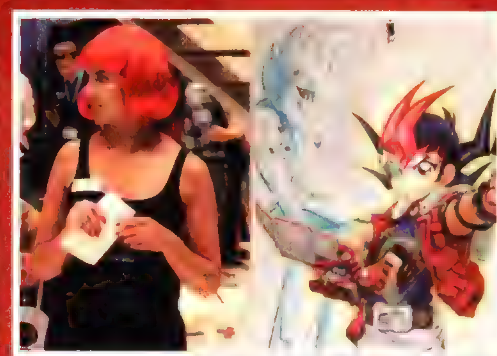
Jurjen: Ze waren in elk geval zeer prominent aanwezig, op grote reclameborden aan de plafonds en dergelijke. En er kwam ook flink wat lawaai van de forse stands van **End of Nations, Gree** en **Warface**. Om over de Wargaming-stand (**World of Tanks, World of Warplanes**) nog maar te zwijgen.

Jan: Warface vind ik persoonlijk echt een nieuwe stap. Veel mensen associëren F2P games nog altijd met browsergames of spellen die vanwege hun gratis karakter er grafisch minder uitzien. Warface oogt Triple A, voelt Triple A en speelt Triple A. Het spel wordt gepowered door de CryENGINE 3 en oogt op PC spectaculair. Volgens Crytek zullen er veel meer van dit soort big budget games als F2P volgen.

Jurjen: Ja, ik heb Warface gespeeld. Ik ben natuurlijk geen FPS-expert, maar kon wel zien dat de game hetzelfde niveau haalt als de Call of Duty-dingen die iedereen tegenwoordig zo graag speelt. En het wordt ook geen 'pay to win'-achtig iets, de ontwikkelaar verzekerde me dat ze de betaalopties voor Europa heel zorgvuldig gaan bekijken. Ik kreeg op de Gamescom echt het gevoel dat we afstevenen op een Europese doorbraak van F2P. De Ubisoft-persconferentie ging ook bijna nergens anders over.

Jan: Ubisoft liet recent weten dat meer dan 90% van hun PC-games aan piraterij ten prooi valt. Een kwalijke zaak. Het is bijna niet meer te doen om PC-only games te maken, of je moet Blizzard heten. Niet voor niets dat men op deze Gamescom **Anno Online** ten doop bracht. Hetzelfde geldt voor EA. Tijdens GC stuurde men het bericht de wereld in dat **Command & Conquer** vanaf heden alleen nog maar als F2P zal verschijnen. Nadeel van dit alles is dat singleplayer PC-games ten dode op zijn geschreven. Bijna alle nieuwe F2P-games draaien om multiplayer en daar word ik niet echt blij van. Bij een C&C wil ik gewoon mijn singleplayer campagne. Boehoe!

Jurjen: Ja, waarschijnlijk verklaart die nadruk op multiplayer waarom ik nog geen F2P-spel heb ontdekt waarvan ik dacht 'dit is iets voor mij'... totdat ik op een hotelkamertje nabij de Gamescom-beurs **Marvel Heroes** kreeg gedemonstreerd door niemand minder dan David Brevik, het brein achter de eerste twee Diablo's (zie elders in deze PU). Marvel Heroes is ook een soort Diablo, maar dan met zo'n beetje alle Marvel-helden, omgevingen als Savage Land en Mutant Town, en - los van wat speciale kostuums en andere esthetische shit - helemaal gratis. Ook iets voor jou?



Jan: Absoluut. Dit klinkt als muziek in mijn oren! Hopelijk komen er meer van dit soort F2P games, waar singleplayer ook nog de ruimte krijgt. Daarnaast hoop ik niet dat ze zich helemaal blind gaan staren op deze tak van PC-sport. Een paar jaar geleden was de MMO hot en wilde iedereen een WoW-beater maken. Met alle gevolgen van dien. Met F2P denken ontwikkelaars dat de redding nabij is, maar er is maar ruimte voor zoveel games. Het belangrijkste is dat er steeds meer goede, gratis games met volwassen productiekosten en high-end engines verschijnen. Want dat is natuurlijk fantastisch voor de gamers.


Marvel Heroes

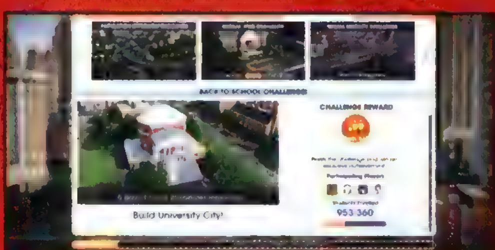



Command & Conquer: Generals 2

SIMCITY



'Another day, another reboot' lijkt bij EA het motto te zijn. Syndicate, NFS: Most Wanted, SSX, Medal of Honor, ze nemen niet eens de moeite om een nieuwe naam te verzinnen! Gelukkig hebben we het in het geval van SimCity echt over een compleet vers aanvoelende game die de 21e eeuw waardig is. Het heeft wel een stijltje dat sommigen een beetje te veel aan The Sims zal doen denken, mocht deze titel überhaupt binnen je referentiekader liggen. Maar verder voelt ie totaal niet gerecycled of ouderwets aan. Sterker nog: dit is duidelijk de nieuwe generatie citybuilder, met een afgrijselijk aantrekkelijke interface, frisse graphics en een laagdrempeligheid die de diepte in grafiekjes, overlays en upgrades gelukkig niet in de weg staat. Want hey, we hebben het wel over een game waarin je steden moet bouwen en daar komt natuurlijk gigantisch veel bij kijken. Een goede nederzetting moet per slot van rekening nog steeds riolering, elektriciteit, politie, brandweer, vuilnisverwerking en parkjes hebben, terwijl de verdeling tussen industrie, commercie en residentie perfect in balans moet zijn. Met andere woorden; blauw, geel en groen zijn dé kleuren van 2013!



De exclusieve aankondiging op Gamescom was de introductie van SimCity World. Dit is in feite een online netwerk van SimCities, inclusief een Autolog-achtige functie waarmee je op de hoogte blijft van alles wat je online buddies uitspoken. Een beetje een plichtmatige toevoeging dus, maar dat neemt niet weg dat SimCity verschrikkelijk verslavend lijkt te worden.

PC / MAC
ELECTRONIC ARTS
FEBRUARI 2013

TOP & FLOP JURJEN

TOP: DmC, want deze surrealistisch getinte reboot van Devil May Cry ademde in Keulen de potentie van klassiek materiaal uit.
FLOP: TANK! TANK! TANK! voor de Wii U. Deze port van een arcadespel is ongeveer net zo dom, knullig en overbodig als de titel doet vermoeden.



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

Als je ooit, hopelijk na heel veel jaren pas, op je sterfbed vijf ultieme videogameklassiekers moet noemen, terwijl de pastoor de laatste sacramenten bij je aflegt, is de kans wel heel erg klein dat een van de twee Army of Two-games daar tussenzit. Ook de derde AoT, The Devil's Cartel subtiteldragend, zal niet de geschiedenis ingaan als ultiem meesterwerk dat het genre op zijn grondvesten deed schudden. Maar de nieuwe AoT is wel, net als zijn twee testosteronspuitende voorgangers, weer erg vermakelijk om te spelen. Het is een schiettent eerste klas, gepowered door de Frostbite 2 engine, waarbij alles en iedereen op snoeiharde wijze aan gort geknald mag worden. Bij voorkeur in co-op want daar is deze game voor ontworpen. Ik speelde hem samen met een concullega en ik zou liegen als ik schrijf dat we geen plezier beleefden aan het neermaaien van onze tegenstanders. Hij via een zoldertje, ik op de vloer. Daarna ik op de tweede verdieping, hij op de eerste. Vervolgens kreeg ik van mijn gun-for-hire maat een voetje, klom ik in een helikopter en nam plaats achter een belachelijk grote onboard mitrailleur, terwijl hij te voet verder ging. Vanuit de lucht bestookte ik de vijanden met kogels, mijn buddy beneden schoot ook nog af en toe wat baddies neer. Hij schakelde dan weer die irritante gast met zijn RPG uit, terwijl ik de opzichtige tankers met benzine in lichterlaaie zette. De game wordt gemaakt door Visceral Games (Dead Space, Dante's Inferno) en die geven net wat meer edge en slickness aan de doorpompende actie, al waren drie ontploffende helikopters in twintig minuten wellicht wat veel van het goede.

PC / PS3 / XBOX 360
VISCERAL GAMES / ELECTRONIC ARTS
20 NOVEMBER 2012





ANALYSE

SONY VERRAST, VERNIEUWD EN VERGEET



Sony PlayStation had het heetste en meeste nieuws meegebracht naar Keulen. Met name de PS Vita kreeg eindelijk zijn welverdiende plaats in de schijnwerpers. Voor de PlayStation 3-bezitter viel er - op korte termijn - minder te halen. Maar het merendeel van de titels die Sony had meegebracht, zorgde voor een opperbeste stemming.

De Sony persconferentie in Keulen is steevast een feestje. Sony grijpt de Gamescom nu al een paar jaar op rij aan om dan wel een prijsverlaging voor een van haar stukken hardware aan te kondigen, dan wel om een paar gloednieuwe games wereldkundig te maken. Ook dit jaar pakte Sony flink uit en tijdens de beurs was PlayStation zelfs alom vertegenwoordigd. Waar concurrenten Microsoft en Nintendo beide schitterden door afwezigheid (onbegrijpelijk op een consumentenbeurs waar 275.000 man op afkomt), toonde Sony het publiek haar najaars line-up, alsook een aantal games voor de toekomst. De pers kon bovendien tijdens de hele beurs in een nabijgelegen hotel speelsessies bijwonen van nieuwe titels en updates van reeds bekende games. De mooiste aankondigingen, maar ook een paar teleurstellingen, lichten we er voor jullie uit.



Assassin's Creed III: Liberation

Tearaway

De maker van LittleBigPlanet, het Britse Media Molecule, is al een tijdje met een nieuwe game bezig en die werd op de Gamescom onthuld. Het betreft de PS Vita exclusive **Tearaway,** die draait om een unieke papieren wereld met een papieren hoofdrolspelertje genaamd Lota. Alles in de wereld is van papier: de bomen, de rivieren, de stenen maar ook monstertjes en andere gevaren. Afgezien van de vormgeving die om te zoenen is, heeft de game meer gemeen met The Legend of Zelda dan met Paper Mario; ook al ligt die laatste vergelijking erg voor de hand. Lota reist door de wereld met een speciale boodschap / brief voor de speler en doorkruist daarvoor kerkers, bossen en fantasievolle, kleurrijke werelden. Een zeer origineel aspect van de game is dat jij, als een God kan inbreken in het spel.

Door met je vingers op de rear touchpad van de PS Vita te trommelen, kun je de grond in het spel manipuleren en maak je een trampoline voor Lota. Of je drukt stevig op de rug van je handheld en trekt een ferme streep. Jouw vinger zal in die wereld uit de grond steken en als een nietsontziende Tremor alles op zijn weg opzij beuken. Daarnaast kun je met je vingers Lota helpen een brug te bouwen, rotsblokken te verplaatsen en gangen te graven. Het spel zal erg in de smaak vallen bij Nintendoheads, LBP-fans en iedereen die op zoek is naar nieuw, vers en superorigineel bloed voor zijn PS Vita.



Tearaway



Tearaway

Nog meer Vita

Sowieso stal de Vita de show. Eindelijk, mogen we wel zeggen. **CoD: Black Ops - Declassified** werd behind closed doors getoond. Natuurlijk, een sterke en grote titel, maar grafisch hadden we er meer van verwacht. Wel top: 4x4 over Wi-Fi. Meer onder de indruk zijn we van de pracht en mogelijkheden van **Assassin's Creed III: Liberation**. Dit wordt de must-have PS Vita-game van het najaar, wat ons betreft. En jawel hoor, even een 'Viva Hollandia'-momentje voor Guerrilla Games. We zagen een glimp van **Killzone Mercenary**; opnieuw een PS Vita-exclusive. De game lijkt wat meer een stealthy aanpak te krijgen, al kan er ook vanuit first-person geschoten worden. Speciale touchpad-besturingen laten spelers Helghast soldaten soepel wurgen, de nek breken of een mes in hun achterhoofd planten. We willen het. Nu!



CoD: Black Ops - Declassified



Killzone Mercenary

TOP & FLOP MAARTEN



TOP: Ubisoft had een mooie Far Cry 3 fuif georganiseerd, maar professioneel als Jan en ik zijn, lieten we het feestgedruis voor wat het was, en speelden we een uitgebreide demoversie van Far Cry 3 op de PC. Mijn ogen rolden uit mijn oogkassen van verbijstering. Dat het 38 graden was, er slangen los rondkropen en halfnaakte danseressen tegen mijn barkruk aan gleden, deed me eventjes niets meer. De komende twee jaar hoef ik niet meer op vakantie, ik zet gewoon mijn PC met Far Cry 3 aan. Wauw!

FLOP: Onbegrijpelijk dat Nintendo niet op de Gamescom aanwezig was. Het is een consumentenbeurs waar 275.000 potentiële kopers komen. Die willen allemaal spelen op de console van Nintendo, die dit jaar zelfs nog uitkomt. Een gemiste kans!



Rain

Until Dawn

Maar daar stopten de verrassingen niet. Voor PSN werden twee unieke, gekke en licht gestoorde games getoond uit de Sony Japan studio. De eerste was **Rain**; een soort avonturenspel waarbij de geest van een jongetje alleen zichtbaar is als het regent. De tweede was **Puppeteer**; een volkomen knotsgek survival-platform avontuur dat gepresenteerd werd als een soort grimmig poppentheater. Fijn dat Sony dit soort afwijkende games ook de ruimte geeft.

Erg blij werden we verder van **Until Dawn**; een nieuwe survival-horror game voor de PS3 met Move. Ja, Move is verplicht, maar dat is helemaal niet erg. Sterker nog, het draagt oprecht bij aan de sfeer van deze ode aan teen horror. Alle horrorclichés zijn in deze game aanwezig, waarbij een groep jongeren in een verlaten huisje in een donker bos met duistere krachten en een vreemd wezen te maken krijgt. De game doet denken aan een mix tussen Alan Wake en Silent Hill, alleen dan zonder de slijmerige, freaky monsters uit die laatste. Het spel moet het echt van de suspense hebben en niet van de in-your-face gore. Een goede keuze wat ons betreft. De Move-controller doet onder andere dienst als zaklantaarn en schijnen zal je, want het is af en toe echt pikkedonker in het spel. In een tijd waarin de gevestigde survival horror-games stuk voor stuk de shooterkant opgaan (Resident Evil 6, Dead Space 3) is het goed te zien dat Until Dawn een old skool horrorgame wordt, met prachtige graphics en een ijzingwekkende sfeer.



The Last of Us

Magertjes voor PS3?

Licht teleurstellend is de najaars line-up voor de PlayStation 3-gamer. Zelf deed PlayStation Europe-baas Jim Ryan alsof de Heilige Graal gepresenteerd werd maar we vragen ons af of fanatieke PS3-bezitters gillend gelukkig worden van **Sly Cooper, DanceStar Party Hits, PlayStation All-Stars Battle Royale** en **Sports Champion 2.** We kijken erg uit naar het nieuwe avontuur van Sly maar echte Triple A blockbusters voor de PS3 moeten dit najaar van andere uitgevers komen. Zou Sony in haar planning de hardcore gamer een beetje vergeten zijn voor eind 2012? En waar was die prijsverlaging voor de PS Vita nou? Of dat nieuwe Slim model voor de PS3? Die spionnen van ons kletsen ook maar uit hun nek!



Until Dawn

Vettigheid voor PS3!

Dan 2013! Wat te denken van het filmische **Beyond**. Of publiekslieveling **The Last of Us**, dat iedere keer als we de game aanschouwen een diepere indruk op ons maakt? **God of War: Ascension**, met de altijd brute Kratos, staat ook nog in de steigers, en het eerder genoemde Until Dawn kan weleens een hele grote worden. Dan is daar natuurlijk nog de hele trits aan PS Vita lekkernijen voor volgend jaar. 2013 wordt een machtig jaartal voor PlayStation fanboys, en met name in de eerste helft van volgend jaar moeten al heel veel van de bovenstaande games het licht zien. Dit najaar is het echter een beetje op een houtje bijten, als je niet zo into de partygames bent.



REMEMBER ME

Capcom verraste vriend en vijand door de gloednieuwe third-person action-stealth game Remember Me te onthullen. Mensen met een scherp geheugen weten nog dat de game een jaar geleden met een teaser van wel één hele minuut ook al op de Gamescom stond, toen onder de naam Adrift. De game draait om memory hunter Nilin, wiens geheugen op een kwade dag zelf gewist wordt. Ze gaat op wraaktocht en wordt opgejaagd door hogere machten. Naast de bekende Uncharted-achtige gameplay, huisvest de game de mogelijkheid tot het planten van valse geheugens. Dit zijn losstaande spelsequenties waarbij je vijanden herinneringen opnieuw laat beleven. Bepaalde gebeurtenissen zijn echter door jou licht getweaked, waardoor vijanden andere herinneringen krijgen. Zo paste Nilin een herinnering van iemand zo aan dat deze zijn eigen vriendin vermoordde... waarna hij in paniek zelfmoord pleegde. Tegenstander uit de weg geruimd en voor de rest is er niemand beschadigd, aangezien het om een vals ingeplante memory ging. Remember Me wordt de eerste game van de nieuwe Franse studio Dontnod Entertainment, dat is opgericht door ex-leden van Ubisoft en Quantic Dream. De eerste kennismaking was een bijzondere.





PC / PS3 / XBOX 360
DONTNOD ENTERTAINMENT / CAPCOM
MEI 2013

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Er zijn een aantal dingen totaal anders aan Most Wanted dan we gewend zijn van een NFS-game. Ten eerste is dit een titel van Criterion, de mannen die ons de spectaculaire Burnout-titels hebben geschonken, waarvan de laatste – Paradise - een waar meesterwerkje was. En met die game heeft Most Wanted dan ook veel gemeen: je kunt in de nieuwe NFS namelijk ook vrij rond racen in een enorme stad, waar naadloos zowel de multiplayer - als de singleplayer - races in verwerkt zijn. Deze uitdagingen zijn door middel van het Autolog systeem, bekend uit de laatste twee Need-games, gekoppeld aan de prestaties van je vrienden. En niet alleen rondetijden, maar ook bijvoorbeeld hoe ver je dikste jump was of hoeveel wagens je in de prak hebt gereden. Want natuurlijk zijn de takedowns terug en het mooiste daarvan is dat je ze dit keer in ECHTE wagens mag uitvoeren! Bolides die overigens niet verkrijgbaar zijn middels een ouderwets progressie systeem, zoals de meeste racegames. Nee, je hoeft een auto alleen maar te vinden op de map, te 'jacken' en hij is van jou. Op tien exemplaren na, die onder de reten zitten van de 'Most Wanted': bad-ass racers die je dient te verslaan om de game te ownen.





PC / PS3 / PS VITA / XBOX 360
CRITERION / ELECTRONIC ARTS
RELEASE: 2 NOVEMBER 2012



DEAD ISLAND RIPTIDE

Co-op wordt de voornaamste focus van Riptide, vertelde de man van Techland die het spel aan me demonstreerde. "Natuurlijk kun je het hele spel ook alleen spelen, maar samenwerkend met een tweede speler is het gewoon veel leuker." De tweede Dead Island vindt plaats – zet je schrap voor een duizelingwekkende onthulling - op een eiland. Een nieuw, wat wilder begroeid eiland met veel water. Ik zag hoe een speler een boot bestuurde en, met een kettingzaag aan de voorkant van de boot, zwemmende zombies halveerde. Ondertussen opende de tweede speler op de boot het vuur op de zombies aan land. In de tweede helft van de demo moesten de twee spelers een kerk verdedigen tegen zombiewaves, tot het waterniveau zo ver was gezakt dat ze door de kelder konden ontsnappen. Daarvoor konden de spelers mijnen plaatsen, hekken met schadetellers bevestigen en herstellen, en als een gek heen en weer rennen om de aanstormende zombies met vuurwapens, molotovcocktails en knutselwaren te slachten. Ik vroeg of je daar de hele tijd moest wachten tot het waterniveau ver genoeg is gedaald. "Nee", zei de man van Techland. "Je moet niet wachten, maar vechten!" Mensen die van co-op en hectische gevechten houden gaan Riptide vast erg leuk vinden, maar als avontuurlijk ingestelde singleplayer-man wordt de tweede Dead Island waarschijnlijk niets voor mij.



PC / PS3 / XBOX 360
TECHLAND / DEEP SILVER
NNB



DEADPOOL

Deadpool lijkt eigenlijk een beetje op Wolverine. Hij is dan ook een product van hetzelfde Weapon X project waar die mopperende superheld z'n adamantium skelet en mutante genezingsgave aan te danken heeft. Maar laat Deadpool niet van deze vergelijking horen, want de antiheld is verre van Wolfie's grootste fan! Hij heeft eigenlijk een hekel aan of een grote bek over alles, en dat is veruit z'n meest interessante karaktertrek, iets dat het gevolg is van het feit dat hij simpelweg gestoord is. Zo gestoord dat hij drie stemmen in z'n hoofd heeft en regelmatig de vierde muur doorbreekt. Dat betekent dat Deadpool zich bewust is van het feit dat hij in een comic zit en hij dit ook laat weten: de nutjob! In de game van High Moon Studios (Transformers: Fall of Cybertron en War for Cybertron) betekent dit dat hij je in de tutorial letterlijk zal vragen om op A te drukken bij een sprong. Het zal dan ook voornamelijk het slappe gelul van Deadpool zijn dat deze game boven de middelmaat moet uittrekken. Voor de rest lijkt het een grafisch weinig indrukwekkende hack-and-slash game, waarvan het combat systeem niet enorm soepel werkt, maar dankzij een gezonde dosis bloed vast wel bevredigend wordt. Er zijn bovendien wat upgrades te verdienen en je kunt met guns schieten, maar ik kan het tot nog toe nauwelijks aanbevelen voor mensen die het Marvel Universum niet boeiend vinden. Leer het anders effe waarderen, want je mist zoveel!





PS3 / XBOX 360
HIGH MOON STUDIOS / ACTIVISION
2013

TOP & FLOP WARD

TOP: SimCity. Orde scheppen in de chaos. De regelnicht uithangen en naar statistiekjes loeren, dat is waar ik nu eenmaal heel erg gelukkig van word!

FLOP: De multiplayer van Medal of Honor: Warfighter. Ik was klaar om weggeblazen te worden, maar dat gebeurde totaal niet. Het voelde als een dertien-in-een-dozijn shooter. Ik geloof echter dat deze game meer in huis heeft dan wat ik nu heb gespeeld.



HITMAN: ABSOLUTION

Er is alweer een hoop zinnigs en onzinnigs over de nieuwe, speciaal op Gamescom onthulde en speelbare Contracts Mode van Hitman: Absolution gezegd en geschreven, dus aan mij om het nog een keer duidelijk en helder uit de doeken te doen. Contracts zijn feitelijk aanvullende missies in de levels die je al in de story-mode hebt doorkruist, alleen nu met andere targets, andere voorwaarden en andere uitkomsten. Iedereen kan tot een target gemaakt worden, ook die ene voorbijganger of slungelige politieagent die je tijdens de story mode links liet liggen. Contracts zijn drieledig: De makers hebben zelf natuurlijk een trits Contracts gemaakt. Duik een van de verhaalmissies in, druk op het Contract-icoontje, en je nieuwe opdracht staat voor je klaar. Daarnaast kun je zelf uitgespeelde levels door lopen om je eigen Contracts in elkaar te knutselen, met maximaal drie targets per Contract. Daarna kan je je eigen, vers in elkaar geknutselde missie naspelen om te zien wat de snelste, meest effectieve, meest stille of meest brute manier is. Vervolgens upload je de Contract naar een server en is het aan spelers over de hele wereld om deze na te spelen en de beste tijd neer te zetten. Andersom mag jij natuurlijk door de community gemaakte Contracts downloaden om je eigen Hitman skills te testen. Feitelijk wordt Hitman: Absolution hiermee oneindig speelbaar. Een moorddadig goede aanvulling van de killers van IO Interactive, op een game die ik toch al torenhoog op mijn lijstje had staan.





PC / PS3 / XBOX 360
IO INTERACTIVE / SQUARE ENIX
20 NOVEMBER 2012

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Medal of Honor probeert de afgelopen twee jaar tussen het geweld van Call of Duty en Battlefield opnieuw een toppositie te veroveren. In 2010 lukte dat niet echt, maar dit jaar probeert EA het opnieuw met MoH: Warfighter. De game probeert zich te onderscheiden door in te zetten op het teamwork tussen de zogenaamde Tier 1 teams, die een centrale rol vertegenwoordigen. Als duo bij elkaar blijven en samenwerken is daarbij het motto. Dit zou je ook terug moeten zien in de multiplayer, waar het een voordeel moet opleveren als je bij je buddy blijft en je logischerwijs bestraft wordt als je rondrent als een kip zonder kop. In de multiplayer-sessie die ik met MoH: Warfighter had op de Gamescom, kwam dit daarentegen totaal niet naar voren. Het werd ook niet vooraf verteld en als ik mijn huiswerk niet had gedaan, was dit hele buddysysteem nog steeds onlogisch voor mij geweest. Hierdoor voelde de multiplayer van MoH: Warfighter aan als een zeer generieke shooter met een leuk idee dat niet lekker uit de verf kwam. Jammer want het idee achter het buddysysteem vond ik juist wel sterk. Het is een dappere poging om die lone wolves en Rambo's online subtiel te bestraffen en aan te sturen op teamwork. Ik heb echter de hoop dat dit een vergissing was, een foute strategische keuze, en dat de multiplayer van Warfighter stukken beter is dan de CTF-pot die ik speelde. De gameplay voelde namelijk wel lekker en dankzij de Frostbite 2 engine die we kennen van Battlefield 3, zal het ook wel goed komen met de graphics.





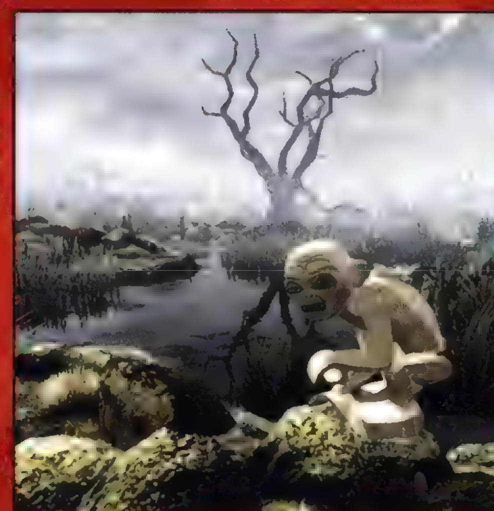
PC / PS3 / Wii U / XBOX 360
DANGER CLOSE / ELECTRONIC ARTS
25 OKTOBER 2012

LEGO THE LORD OF THE RINGS

The Lord of the Rings is vooral een reisverhaal. Dat heeft Traveller's Tales (what's in a name?) goed begrepen. Die ontwikkelaar heeft de gangbare opzet van zijn Lego-spellen knap aangepast om de reis van Frodo zo goed mogelijk in Lego-blokken te vangen.



Het belangrijkste is dat er geen hub is, of eigenlijk is er sprake van de grootste hub ooit. De hub heeft in Lego LOTR de omvang van Middle-Earth gekregen, inclusief levendige Lego-versies van elk gebied dat je kent uit de films en boeken. Toen de ontwikkelaar me op de Gamescom een stukje van de reis liet beleven, raakte ik voor het eerst sinds de Lego Star Wars-trilogie weer werkelijk enthousiast over een nieuwe Lego-game.
Zo kleurrijk heb ik Hobbiton nog nooit gezien. In de verte zie ik de Misty Mountains. Daar kan ik ook echt naartoe lopen, via alle locaties die Frodo tijdens zijn reis heeft aangedaan. Wat opvalt is dat de omgevingen grotendeels zijn opgebouwd uit organisch ogend materiaal. In de ruige velden tussen kenmerkende steden en bouwwerken zijn alleen wat ruïnes, bosjes en Lego-voorwerpen uit blokjes opgetrokken. De rest oogt vrij realistisch en verdomd fraai.
Wanneer ik op de Weathertop sta en mijn blik over de weidse omgeving laat glijden, komen onvermijdelijk herinneringen aan Skyrim bovendrijven.
De hub biedt toegang tot verhalende missies die zijn gebaseerd op alle belangrijke gevechten (zoals de slag om Helm's Deep) en avonturen die de reisgenoten in de drie boeken hebben meegemaakt. Dit is dus niet deel één, maar meteen de complete trilogie op de schijf. Het selectiescherm heeft ruimte voor zestig poppetjes, waarvan je er zeven tegelijk in je party kunt hebben. Elk poppetje kun je met (bekende) wapens en pantsers versterken.
Moet ik nog meer vertellen voordat je beseft dat je deze reis dit najaar nog een keer wil maken?



PC / PS3 / PS VITA / XBOX 360 / (3)DS / Wii
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
OKTOBER 2012









TOP & FLOP JAN

TOP: Ik twijfel tussen Assassin's Creed III: Liberation op de Vita, Dishonored, Far Cry 3 en Tomb Raider. Oké... als ik een game nu mee naar huis zou mogen nemen, was het Far Cry 3.
FLOP: Iron Sky is al een dubieuze film, maar om er dan ook nog een dubieuze, inwisselbare space combat licentiegame van te maken? Sommige dingen veranderen nooit.

ANALYSE WAAROM FAR CRY 3 DE BESTE GAME VAN GAMESCOM WAS



Op de E3 in Los Angeles kwam hij al bovendrijven als zeer speciale game, maar nu we Ubisofts tropische schietspel zelf hebben kunnen spelen, zijn we tot de conclusie gekomen dat Far Cry 3 misschien wel de beste game in Keulen was. In ieder geval voor singleplayer-minded gamers…

Far Cry 3 is een prachtig spel. Om te beginnen grafisch; we willen dan ook iedereen aanraden om, als je de keuze hebt, deze free-roaming first-person shooter op een PC te spelen. Het is simpelweg de mooiste game die je in jaren hebt gezien. De weerspiegeling van het water, de tropische flora en fauna, de schaduw-, licht- en brandeffecten… stuk voor stuk om je vingers bij af te likken. Bovendien is het niet alleen maar mooi om naar te kijken, het draagt enorm bij aan de sfeer. Je wil gewoon in dat azuurblauwe water duiken en meedrijven op de realistisch bewegende golven. Je zult je echt niet kunnen bedwingen om gewoon de jungle in te trekken en die vulkaan te beklimmen. Je voelt je de koning te rijk wanneer je bovenop een rots staat en over het Bounty Paradise-eiland tuurt. Kodakmomenten te over.



Vrijheid

Diametraal op die tropische, zonovergoten vakantiesfeer staat moord, doodslag en krankzinnigheid. Sociopaat Vaas, die met zijn bende hedendaagse piraten (lees: sabels en rum zijn ingewisseld voor doorgeladen mitrailleurs en handel in harddrugs) keihard huishoudt in het paradijselijke oord, stopt je in een gestoorde hel. Gelukkig laat het spel de speler helemaal vrij om te handelen. Natuurlijk, er zijn lineaire stukken die het verhaal voortstuwen, maar tussen je hoofdopdrachten door, ben je vrij om het eiland te verkennen, een jetski te pakken en een stuk over het water te scheuren. Je kunt ook een Jeep stelen, deze vol TNT proppen en hem vervolgens vanaf een berg naar beneden duwen, richting een vijandelijke basis. Vrijheid, blijheid.

Kennis is macht

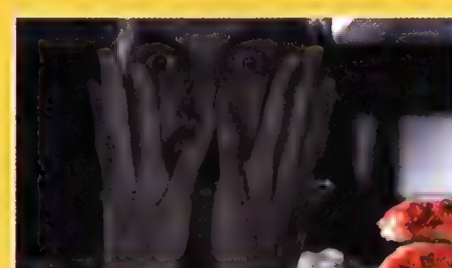
Je kunt sluipen en doden met een mes, je kunt vanuit de lucht met een hangglider het eiland verkennen, op je [illegible] tussen de dichtbegroeide struiken gaan liggen met een sluipschuttersgeweer, met een moderne pijl en boog op [illegible] of guns blazing je laten gelden. Met alles wat je doet verdien je ervaringspunten, dus de game kent nog een licht RPG-systeem ook. Bovendien zijn de torens uit Assassin's Creed op vernuftige wijze overgezet in Far Cry 3, als zendmasten. Activeer een van de achttien (!) aanwezige zendmasten en je vergaart waardevolle informatie over sluiproutes, zandwegen, paadjes, bad guys en vijandelijke basissen. Oh boy! Het moge duidelijk zijn, wij beginnen langzaam 'insane' te worden van het wachten op deze game. Was het maar vast eind november.

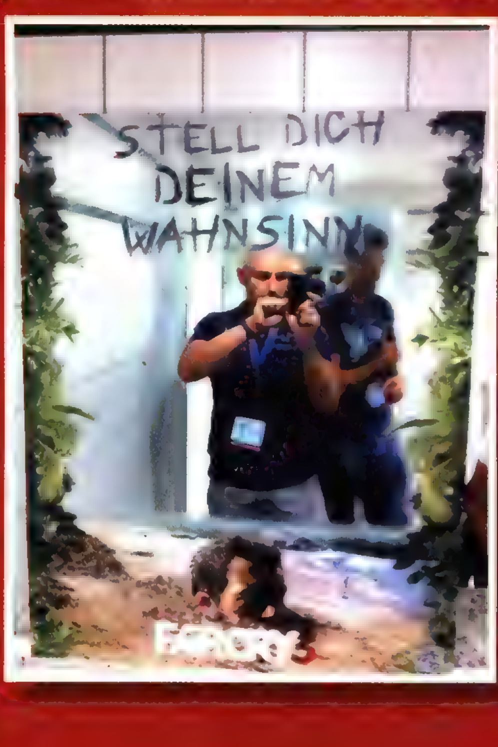


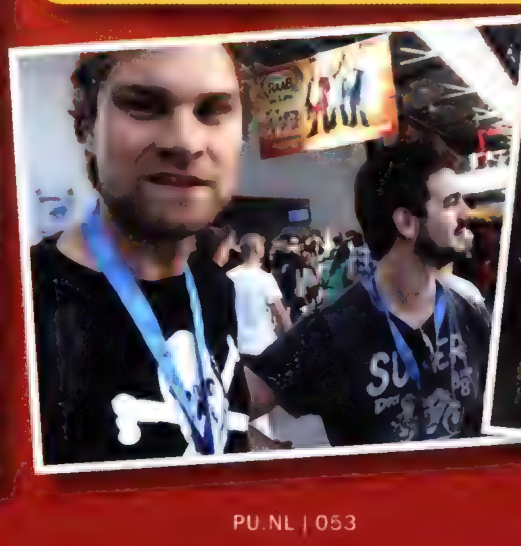
PC / PS3 / XBOX 360
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
29 NOVEMBER 2012

MAARTEN & SLANGEN

Ik ben een mietje. Beesten vind ik niet eng, maar zodra er slangen in het spel zijn, dan space ik 'm volledig. Op de Uncharted 3 launchparty kwamen er van die buikdanseressen allemaal trucjes doen met slangen. Ik raakte in lichte paniek en maakte dat ik wegkwam. Het gekronkel van die beesten, de structuur van hun huid, die ellendige, onheilspellende rotkoppen en de snelheid waarmee ze kunnen handelen… ik trek het gewoon niet. Op de Far Cry 3 party waren ze ook weer van de partij. Een bende slangen in alle kleuren en maten. Ik ben als de dood voor die beesten. Brrr! Ik creëerde dan ook een flinke afstand [Maarten stond buiten, terwijl het slangenspektakel binnen was - red] totdat het optreden afgelopen was. Het kan altijd nog erger, zo hoorde ik van mijn Belgische collega dat hij eenzelfde fobie heeft, maar dan voor spinnen. Die kun je tenminste onder je grote teen pletten…









DMC - DEVIL MAY CRY

Wanneer een serie een reboot krijgt, leidt dit niet zelden tot klassiek materiaal. Denk maar aan Fallout 3 en Resident Evil 4. Of de reboot van Devil May Cry net zo goed gaat uitpakken is natuurlijk nog even afwachten. DmC wordt tenslotte ontwikkeld door Ninja Theory, niet de betrouwbaarste club. Maar hoe meer ik van de game krijg te zien en te spelen, hoe meer ik ervan onder de indruk raak. Zo ook tijdens Gamescom.

Speerpunten van Devil May Cry zijn altijd de settings en de stijlvolle gevechten geweest. Om met de settings te beginnen: die worden in DmC echt heel apart. De relatieve werkelijkheid van Limbo City wordt – terwijl je er doorheen beweegt – verwrongen door demonische plagerij, waardoor lantaarnpalen krullen, straten openscheuren en pleintjes veranderen in psychedelische wonderlandschappen. Dit is niet alleen een visueel spektakel, je moet vaak ook razendsnel reageren en tussen Dante's nieuwe moves wisselen om zonder kleerscheuren door zo'n transformerende toestand te geraken.



Met de schouderknoppen wissel je constant tussen Dante's drie vormen, normaal, duivels en hemels, met alle gevolgen voor zijn mogelijke acties: in duivelse vorm trek je met je ketting bijvoorbeeld dingen op afstand naar je toe, in hemelse vorm trek je jezelf ernaartoe. Zo kun je schilden afpakken, of jezelf juist de lucht intrekken om flitsende aircombo's te beginnen. Het uitgebreide aantal acties kun je naar hartenlust afwisselen met Dante's basismoves, zoals schieten met pistolen en vijanden lanceren, voor meer ruimte dan ooit om creatieve combo's te verzinnen.

Reboots stuiten altijd op protesten van de fans, bij DmC zelfs inclusief doodsbedreigingen richting de ontwikkelaar. Maar de magisch-realistische, gewaagde invulling die Ninja Theory aan het fenomeen DmC geeft, maakt de serie voor mij juist interessanter dan ooit. Vergeet ook niet dat de ontwikkelaar na Heavenly Sword met Enslaved al een enorme sprong voorwaarts heeft gemaakt. Als ze dat nog een keer lukt...



PC / PS3 / XBOX 360
NINJA THEORY / CAPCOM
15 JANUARI 2013

WRC 3

Een van mijn persoonlijke Gamescom-verrassingen is de rallygame WRC 3. Een racer die de Colin McRae-franchise flink aan het wankelen brengt. Die laatste heeft sinds Colin McRae 2 naar mijn idee namelijk meer dan één bochtje te veel gemist, met dat hele Gymkhana-gedoe als treurig dieptepunt. Echt rallyrijden hebben we in die franchise al jaren niet meer gedaan, en dat was nou net waarom ik zo van die games hield.



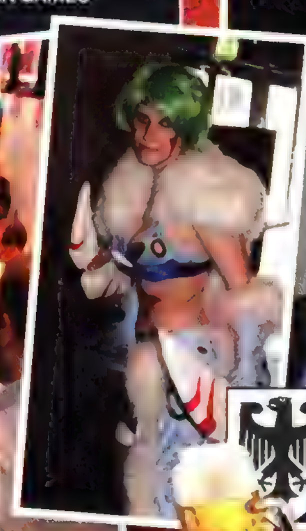


Het was dan ook een verademing om weer eens een echte rallysim. te spelen die in dit geval WRC 3 heet, en waarin het gaat om die pure rallyervaring. Gewoon stage na stage overleven met je bijrijder en daarbij je auto heel houden. De game voelde echter niet alleen rally, hij zag er ook nog eens zeer goed uit. Neem bijvoorbeeld het schademodel dat zich niet alleen in cijfertjes en statistieken uitdrukt, maar waarbij je ook daadwerkelijk onderdelen van je auto verliest als je een bochtje mist. Zo verloor ik mijn voorbumper, waardoor de gevoeligere onderdelen van mijn auto bloot kwamen te liggen en de volgende stuurfout veel meer impact had. WRC 3 heeft een kampioenschap mode waarin je een seizoen volbrengt, maar je kan ook plezier hebben in een fun mode. Dit moet je niet verwarren met arcade, want ook in deze modus rijd je met echte rallyauto's die realistisch reageren. Ik kan niet wachten tot ik deze game uitvoeriger kan spelen en wie weet stoot WCR 3 dan wel zonder pardon DiRT van de kampioenstroon.

PS3 / PS VITA / XBOX 360
MILESTONE SRI / BLACK BEAN GAMES
OKTOBER 2012









FEATURE
GAMESCOM 2012

DISHONORED



Dishonored kan al een tijdje rekenen op liefdesbetuigingen van de pers. Terecht wat mij betreft. Dankzij een mix van Deus Ex-, Thief- en BioShock-spelelementen enerzijds en oudgedienden uit de industrie achter het roer anderzijds, lijken critici unaniem in hun lof voor Bethesda's stealth-game. Op de afgelopen Gamescom werd het eigenzinnige karakter van deze game weer eens onderstreept in een briljante missie die ik mocht spelen.
Doel van de missie: de aristocratische Lady Boyle omleggen, tijdens een gemaskerd bal dat deze freule organiseert. Mooi meegenomen dat hoofdrolspeler Corvo van zichzelf al een masker draagt. Probleem is echter dat er maar liefst drie Boyle ladies rondlopen op het bal masqué, met alle drie nagenoeg dezelfde vermomming. De verkleedkostuums zijn in principe exact hetzelfde, alleen is de ene dame in het rood gekleed, de tweede in het zwart en de derde in het wit. Wie is nu het doelwit?





De mogelijkheden die zich aandienen, duizelen me. Zo kan ik proberen via de straat, daken of gracht het enorme herenhuis binnen te dringen. Ik kies voor het laatste, waarbij ik een vis 'overneem' en al zwemmend in de kelder van het Boyle Mansion terecht kom. Eenmaal binnen, word ik opnieuw aangenaam verrast door de vele mogelijkheden. Ga ik op zoek naar clues in dagboeken en aantekeningen om erachter te komen wie van de Boyle zusjes mijn target is? Of neem ik het zekere voor het onzekere en schakel ik alle drie de dames uit? Dankzij mijn eigen vermomming kan ik ook babbelen met de aanwezige gasten en hen uithoren. Geheel vrij om te gaan en te staan ben ik echter niet, want sommige delen van het huis zijn off limits. Met behulp van mijn bovennatuurlijke krachten heb ik tal van mogelijkheden om mijn missie te doen slagen, al dien ik ook nog te ontsnappen uit het zwaarbewaakte complex.

Om verder niet te veel te spoilen, hou ik mijn eigen - al zeg ik het zelf, behoorlijk briljante - oplossing voor me. Maar één ding is wel duidelijk: vrijheid, je eigen speelstijl en replay, staan hoog in het vaandel bij Dishonored. Wat een heerlijk spel wordt dit...

PC / PS3 / XBOX 360
BETHESDA / ARKANE STUDIOS
12 OKTOBER 2012



THE WALKING DEAD



Ondanks het feit dat er momenteel een prima episodic game van The Walking Dead loopt, denkt Activision dat er nog wel een gaatje over is voor iets compleet anders... met dezelfde naam.
Terminal Reality, de ontwikkelaar van Ghostbusters: The Video Game (2009) - en een hele hoop oude en downloadbare digitaalheid waarvan de namen waarschijnlijk weinig bellen zullen doen rinkelen - kwam met een gameplayloze presentatie over hun titel in de maak. Aan de hand van stills, artwork en vooral veel models van zombies, probeerden ze een beeld te scheppen van een FPS survivalgame waarin de broertjes Dixon (die hillbillies die het overlevende gezelschap in Atlanta ontmoet en waarvan *SPOILERS!* eentje al snel het loodje legt) de hoofdrol spelen. We gaan terug in de tijd, naar gebeurtenissen die zich nog voor seizoen 1 afspelen, en volgen de Dixon-dudes op een reis van Georgia naar Atlanta. Daar waar de serie begint, eindigt de game en wordt de cyclus compleet. Nu maar hopen dat we er duizelig van zullen worden!
Qua gameplay moeten we volgens mij iets verwachten dat lijkt op Dead Island en ZombiU; in first-person overleven met behulp van een minimum aan wapens en kogels. Met als grote verschil dat er een zekere keuzevrijheid schijnt te zijn in hoe je je reis van Georgia naar Atlanta aflegt en in wat voor voertuig.
Hoe het ook zij, geoefend in zombies overleven zijn we tegen de tijd dat deze game uitkomt al lang! Hopelijk zijn we dan nog niet moe van de levende lijken...







PC / PS3 / XBOX 360
ACTIVISION / TERMINAL REALITY
2013


Official
XBOX 360
Exclusive Gaming Headsets
POWERED BY
TRITTON
€ 49,99
TRIGGER™
STEREO HEADSET
€ 99,99
PRIMER™ WIRELESS
STEREO HEADSET
€ 79,99
DETONATOR™
STEREO HEADSET
€ 279,99
WARHEAD™ 7.1 WIRELESS
SURROUND HEADSET
IMMERSION. ISOLATION. CONTROL.
One headset for all systems: Xbox 360, Playstation®3 and PC
€ 189,99
PRO+
True 5.1 Surround Headset
€ 159,99
720+
7.1 Surround Headset
€ 79,99
AX 180
Performance Stereo Headset
o.a. verkrijgbaar bij:
bol.com
gamestore e-plaza
MediaMarkt
SATURN
wehkamp.nl
TRITTONAUDIO.COM
MicroMedia
MAD CATZ
©2012 Mad Catz, Inc. Mad Catz, TRITTON, Trigger, Detonator, Primer, the Mad Catz logo and the TRITTON logo are trademarks or registered trademarks of Mad Catz Interactive, Inc., its subsidiaries and affiliates. The shape and design of these products are a trade dress of Mad Catz Interactive, Inc. its subsidiaries and affiliates. These products are manufactured under license from Microsoft Corporation. Microsoft, Kinect, Xbox, Xbox LIVE, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

REVIEWBLAD

TOPSCORE

GUILD WARS 2





AFGEPAKT VAN JJ GAME

FIFA 13

(PAG. 062)

TIETEN TANGO GAME

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

(PAG 069)





ROBOT DINO GAME

TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

(PAG. 066)

- GOLD AWARD * GUILD WARS 2
- GOLD AWARD * FIFA 13
- * TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON
- GOLD AWARD * TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
- * DEADLIGHT
- * ICE AGE: CONTINENTAL DRIFT - ARCTIC GAMES
- * ORCS MUST DIE! 2
- * FREAKY FORMS DELUXE: YOUR CREATIONS, ALIVE!
- * POKEMON CONQUEST



Mijn 5 centen – Het Reviewblad is altijd een van de laatste pagina's die naar de drukker gaat en omdat iedereen nog aan het bijkomen was van de Gamescom, besloot ik dit kleine stukje maar zelf te tikken. Een spelfout is teslotte zo gemaakt en dan vertrouw ik niemands vinges beter dan die van mezelff. Maar goed, dit plekie is bedoeld om het te hebben over de laatste releases, en wat dat betreft heb ik nog ee een boel om in te halen. Darksiders II en Sleeping Dongs moeten m'n consoles nog zien! Het aantal releaseses is deze maand ietsje lager (zoals je hierboven al kut zien(, maar daardoor zijn de diamanten juist makelijker te vinden in de berg gras. Jeroens review van Transfommers: Faal of Cybertoy heeft me wel overtuigd dat ik die game moet spelen. Maakt niet uit dat m'n eigen robots in disguis al decennia geleden zijn omgesmolten tot Chinese tuinmeubles. Maar goed, een game is een game en na deze herkuliaanse eindredactietak denk ik maar eens aan een inhaalslag te gaan. Tot latter!!@@ – Peter Koelewijn





GUILD WARS 2

PC REVIEW

Het is eindelijk klaar met de heerschappij van World of Warcraft in MMO-land, nu Ward Guild Wars 2 in volle glorie heeft aanschouwd. Een nieuw tijdperk voor het MMO-slagveld breekt aan en daar moeten we allemaal aan deelnemen. Tijd om terug te keren naar een genre waar we eigenlijk wel klaar mee waren!

De start van Guild Wars 2 is voor mij niet anders dan bij een andere MMO. Ik ga eerst op zoek naar het geilste, vrouwelijke personage en geef dit een vreselijk zoete naam. Denk aan een wulpse roodharige dame die luistert naar de naam Cupcake, Sweetheart, Lemon of Sweety Pie. Want hoe stom is het om zo'n personage aan te spreken met een zin die begint met 'hey' en dan vervolgens de naam van mijn personage. Dan voel je je wel een achterlijke dwaas en het is voor mij dé reden om mezelf zo te noemen. Helaas bleken alle zoete namen al bezet en werd het maar Moregasm, de roodharige, rondborstige schoonheid die door het leven gaat als Elementalist. Ze stort spreuken over je uit als een regen van genot, in de hoop dat je snel sterft. En als je vecht voor je laatste adem, ramt ze zonder pardon een staak door je hart.

Oogsnoep

Met deze wolf in schaapskleren stap ik de wereld van Guild Wars 2 binnen. Een die misschien nog wel mooier is dan mijn eigenste Moregasm. De watereffecten zijn prachtig en de ene nederzetting na de andere ziet er oogstrelend uit. De ene keer loop ik door een soort van Italiaanse olijventuin en het volgende moment sta ik in een griezelig moeras.

Voor deze MMO is het uiterlijk van belang en dat is iedere seconde te zien. Zeker als je in Divinity's Reach, de hoofdstad van de mensen, om je heen kijkt naar alle middeleeuwse architectuur. Het vloeit allemaal prachtig in elkaar over, ik zat gewoon even met open mond voor het beeldscherm.





Voor ieder wat wils

Zelden heb ik een zo complete MMO gespeeld als GW2. Je kan zoveel doen, er is eigenlijk wel voor ieder wat wils qua vermaak. Zo kun je de wereld verkennen en samen met andere spelers het opnemen tegen de gezamenlijke vijanden. Dit doe je in een dungeon of via public quests. Heb je geen zin in gezelschap, dan volg gewoon je persoonlijke verhaal, dat aanvoelt als een singleplayer RPG.

Je kan het echter ook opnemen tegen andere spelers. Dit doe je in speciale PvP-gebieden. Dit alles valt echter in het niet bij mijn nu al favoriete spelmodus, World versus World: een massale oorlog tussen drie servers, waarbij zo'n tweeduizend spelers tegelijkertijd het tegen elkaar op kunnen nemen om de eer van hun servers te verdedigen.

Iedereen heeft zijn eigen loot en ook de bronnen voor crafting materials zijn individueel.

Lekker sociaal

Hoe je deze MMO ook gaat spelen, in elke modus merk je het verschil in filosofie achter de gameplay. Dit voelde ik niet altijd bij eerdere MMO's die ik speelde, en ik heb er toch





Ik heb nooit het nut van spoilers op een helm begrepen... in tegenstelling tot harnasbikini's !

aardig wat versleten.

Zo is er het sociale aspect. De game is zo ontworpen dat alles wat ergernis en asociaal gedrag kan veroorzaken, er is uitgesloopt. Sociaal gedrag wordt op iedere mogelijke manier gestimuleerd en voor bijna alles krijg je experience. Help je iemand anders, dan help je jezelf.

Zo zijn bijvoorbeeld alle events in de wereld meteen toegankelijk voor iedereen en schalen ze mee aan de hand van hoeveel mensen er aan deelnemen. Dit zorgt ervoor dat spelers samenkomen op plaatsen waar een event plaatsvindt en daar automatisch gaan samenwerken.

Zo werd ik via de chat geïnformeerd dat de eindbaas van een gebied was vrijgespeeld. Ik sprintte als een malle naar het moeras waar dit event plaatsvond en zag dat ik niet alleen was. Met meer dan dertig spelers versloegen we de beeldvullende baas en trokken vervolgens in kleine groepjes verder.

RPG in MMORPG

Mensen die liever een verhaal volgen komen ook aardig aan hun trekken. In GW2 heeft iedereen een persoonlijk verhaal dat zich ontvouwt aan de hand van de keuzes die je maakt. Er schijnen meer dan duizend verschillende combinaties mogelijk te zijn, dus als je alle combinaties wil ontdekken, neem wat vakantiedagen op. Een sabbatical is ook goed.

Je persoonlijke verhaal speel je trouwens in je eigen gecreëerde bubbel in de wereld. Een beetje MMO'er gebruikt het woord 'instance' hiervoor. Er wordt dan van een klein stukje in de wereld een aparte versie voor jou gemaakt, waar alleen jij in zit. Zo heb je een singleplayer ervaring, terwijl de rest van de spelers daar niets van merkt.

PvP in stijl

Ik kan me voorstellen dat dit sociale en vrolijke gedoe je allemaal wat te hippie en kleffiebeffie is. Gelukkig kun je elkaar daarom helemaal kapotmaken in Player vs Player. Dit doe je in speciale arena's waar iedereen gelijk is aan elkaar.

Dit betekent dat je het maximale level hebt, al je skills unlocked zijn, alle PvP-gear gratis is en het dus alleen »

INLOG WARS 2

Ik was er helemaal klaar voor op zaterdagochtend 25 augustus, de eerste dag dat Guild Wars 2 online ging. Ik had de wekker vroeg gezet en zat om negen uur klaar om in te loggen. Dat wilde helaas niet lukken. De login servers waren overbelast, ondanks dat Arenanet van te voren nog beweerde dat dit hen niet zou overkomen. Een pure online game lanceren blijkt dus toch iets moeilijker dan sommige mensen denken.

Tot overmaat van ramp bleek er ook nog een bug te zitten in het koppelen van je Guild Wars 1-account met die van het tweede deel. Het gevolg: alle servers gingen down en rond een uurtje of vijf kon ik pas echt inloggen en beginnen.

In de acht uur dat ik aan het wachten was gingen de trollen op het internet natuurlijk al flink los. Iets dat resulteert in logo's van 'Login Wars 2' en wat al niet meer. Pijnlijk, maar meer dan terecht.





» gaat om hoe goed je de gameplay in de vingers hebt. Dit maakt het balanceren natuurlijk een stuk makkelijker, iets dat zou moeten resulteren in zeer competitieve potjes koppensnellen.

Serveroorlog

Mijn favoriete gamemodus, waar ik uiteindelijk de meeste tijd in heb doorgebracht, is World vs World. Hierin speel je met mensen van jouw server tegen twee andere servers. In tegenstelling tot PvP speelt hierbij je gear wél een rol en kun je ook gewoon levelen.

Zou je dus alleen WvW spelen, dan word je ook wel een keer level 80. Dat gaat ongeveer even snel als levelen door events te doen. Je kan makkelijk als level 1 instappen tussen de hogere levels, omdat iedereen automatisch level 80 is.

WvW speel je op een grote aparte map die is opgedeeld in vier delen. In totaal rennen er dan 500 spelers per map rond en die proberen kastelen in te nemen met katapulten en stormrammen.

Dit is echt episch. Serieus, er is niets zo leuk als een kasteel met 100 man bestormen of proberen met 30 man een aanval van 70 tegenstanders af te weren.

> **"Dit systeem is een veel betere manier om online je leven te vergooien."**

Plezierig

Wat me van een weekend Guild Wars 2 echter het meest is bijgebleven, is de wijze waarop plezier centraal staat in de game. Binnen vijf minuten zit je al in een gelijkwaardige pot PvP. Spullen om te craften kun je simpelweg opbergen zodat deze geen plek meer in je inventory opvullen. Je kan zo lang onder water blijven als je wil, een kasteel verliezen is net zo tof als er een innemen en zo kan ik nog wel even doorgaan.

Het moge duidelijk zijn, GW2 is een MMO met zo min mogelijk geforceerde drempels om de speelduur mee aan te lengen. Nooit hoef je lang te lopen dankzij de teleports, en in de relatief korte tijd dat ik de game nu heb kunnen spelen, was grinden nooit een issue en had ik nooit het gevoel mijn tijd te verdoen.

Om een dungeon te kunnen voltooien heb je geen tank, healer en DPS nodig. Ook deze heilige drie-eenheid uit andere MMO's, past niet binnen de filosofie van GW2. Je wilt toch niet wachten op een healer die zijn werk niet doet voor je een dungeon in kan?

In overvloed

Iets waar ik me wel nog druk over maakte was of de overbevolkte gebieden in de wereld en de events, die schalen aan de hand van de hoeveelheid deelnemers, het allemaal wel aan zouden kunnen. Arenanet zag dit probleem ook aankomen en





ROOD OOG NA 28 UUR GW2

Ondanks dat ik er acht uur over deed om in te loggen (zie vorig kader), heb ik in twee dagen tijd nog twintig uur in de game kunnen steken. Iets dat ik er voor over moest hebben om de deadline van deze PU te halen.
Ik kwam daarbij niet ongeschonden uit de strijd; na twee kleine marathonsessies van veertien uur, ging ik op de tweede avond naar bed met een flink rood oog. Misschien had ik net als bij de marathon van Diablo 3 beter mijn bril kunnen dragen dan m'n harde lenzen. Ook was het waarschijnlijk slim geweest om even een lamp aan te doen in plaats van in totale duisternis te spelen.



heeft daarvoor overflow servers als oplossing bedacht.
Op het moment dat een bepaald gebied in de wereld het maximale aantal spelers heeft, word je op een andere server geplaatst waar je gewoon verder kunt spelen. Zodra er weer plek is op je eigen server, keer je probleemloos terug. Zo zitten er nooit te veel spelers in een gebied en blijft het leuk.

Hoewel die overflow soms best vervelend is, betekent het wel dat je je niet hoeft te vervelen en gewoon door kan gamen. Een nadeel dat ik wel ondervond, is dat je vanuit zo'n server niet deel kunt nemen aan WvW. Daardoor ging ik maar op zoek naar het gebied met de minste overflow, zodat ik gauw weer een veldslag in kon.



Plat en statisch

Het is goed dat Guild Wars 2 het heel anders aanpakt dan andere MMO's. Het bewijst dat dit systeem een veel betere manier is om online je leven te vergooien.
Er zijn echter nog wel een aantal zaken waar deze game zichzelf kan verbeteren. Zo was ik niet erg kapot van de storytelling, iets waar ik MMO The Secret World nog voor prees. De voice-acting is wat middelmatig en omdat het verhaal voornamelijk in platte cutscenes verteld wordt, voelde ik het nog niet helemaal. Het was allemaal wat plat en statisch.
Iets anders waar mensen op voorhand ook nog over kunnen vallen, is het terug worden gezet in level wanneer je naar een gebied met lagere level vijanden terugkeert. Dit gebeurt om de content interessant te houden en persoonlijk vond ik het erg prettig werken. Zo kun je ook genieten van de startgebieden van de andere rassen of bij het helpen van vrienden.

Nieuw tijdperk

Na mijn intensieve eerste uren in GW2 durf ik wel hard te maken dat deze MMO een revolutie is binnen het genre. De game biedt de basis om een flinke verschuiving te veroorzaken en een nieuw tijdperk na World of Warcraft in te luiden.
Zeker het feit dat je niet een maandelijkse bijdrage hoeft te betalen, en deze game dus free-to-play is, zal voor een flinke boost zorgen. Niet dat deze game dat nodig heeft om buitengewoon te zijn.
Mocht je dan ook klaar zijn met MMO's en zoeken naar een nieuwe wereld om uit te proberen, dan zou ik voor Guild Wars 2 gaan. Ik weet zeker dat je er veel plezier aan gaat beleven.

Guild Wars 2 kent geen facties, zoals bijvoorbeeld Horde en Alliance. Je speelt samen tegen de draken en andere vijanden of mept op elkaar in tijdens een potje PvP of WvW.





SCORE 93

Guild Wars 2 is de MMO die het genre nodig had. Vernieuwend, verfrissend en bewijzend dat het ook anders kan dan World of Warcraft. Mocht ik volgende maand niets in de PU hebben geschreven, dan weet je bij deze waarom.

WARD



Omdat ik bang ben dat mijn vriendin me dumpt durf ik het werkelijke aantal uur dat ik in deze game ga steken niet op te schrijven.

TE VEEL UREN

12

BASICS

MMORPG
ARENANET / NCSOFT
OUT NOW



FIFA 13

FIFA 13 is een game die normaal gesproken direct naar het adres van JJ wordt gestuurd, maar omdat de heer Belderok met z'n ballen in Bulgarije lag te bakken, ging PES-fanboy Maarten met de footie van EA aan de haal.

Ik ben een voetballer en een gamer en daarom speel ik veel voetbalgames. Ik heb sinds FIFA 96 elk jaar weer centen bij elkaar gesprokkeld voor de nieuwe FIFA, totdat mij tijdens m'n stage bij PU door niemand minder dan JJ verboden werd om het woord 'fifa' überhaupt uit te spreken op de redactie. Alles verandert echter en voordat ik wegzwijmel bij m'n mooie herinneringen over de tijd toen footiekenners nog PES speelden, moet ik over tot de orde van de dag.

FIFA is anno 2012 heer en meester in voetballand. Ik speel nog steeds PES. JJ is met vakantie. Ik moet FIFA 13 reviewen.

Realismekoning

EA probeert al jaren met FIFA de meest realistische voetbalgame te maken. Dat gaat al tijden de goede kant op. EA is ook koning in het aankondigen van nieuwe features. Steeds weer betere controle, nog beter gras, je kent het wel. Maar waar het echt om gaat is de gameplay en het gevoel dat je krijgt als je de game start.

Dit jaar excelleert FIFA 13 op veel fronten. Zodra de bal rolt, heb je direct het gevoel dat je echt een wedstrijd aan het spelen bent. Soms kun je de bal gewoon niet kwijt en moet je wachten tot een medespeler een loopactie maakt, soms geef je een bal te slap en moet je teamgenoot moeite doen om de bal onder controle te krijgen. Soms vliegt een getoucheerd schot via de kop van een verdediger over de keeper heen tegen het netje aan. Het is een wedstrijd met alle elementen die je kunt verwachten. Het heeft weinig zin om als een dom paard naar voren te sprinten, iets wat in eerdere FIFA's wel loonde. Laat die sprintknop maar lekker los als je aan de bal bent. Denk als een voetballer, speel als een voetballer. Dat is wat je moet doen als je een goede aanval wil opbouwen in FIFA 13. Het is een knappe prestatie van EA dat dit gevoel bij mij naar boven komt.

MATCH DAY

Veel nieuwe features heeft FIFA 13 niet. De game borduurt voort op een steengoede basis, maar Match Day is absoluut een goede toevoeging. Is Van Persie geblesseerd in de Engelse competitie? Dan is dat ook zo in de game. Is Fulham in zeer goede vorm? Dan zie je dat ook terug in FIFA 13. Kortom, de situatie van de topcompetities zie je terug in de game.

Voetbal is werken

Het vorig jaar geïntroduceerde 'nieuwe verdedigen' is iets ver-







gevingsgezinder geworden, maar nog steeds moet je oppassen dat je je niet laat naaien door te vlug toe te happen. Het verdedigen is een ware kunst, bijna knapper dan aanvallen. Timing moet je op je hand tatoeëren, want als je het vergeet word je kapot gespeeld, zelfs tegen de computer. Elk moment heb je pure concentratie nodig. Een te zachte pass wordt omgevormd in een razendsnelle counter. Verslappen is er niet bij. Een euforisch gevoel krijg je dan ook als je na een fysiek duel er met de bal vandoor gaat en de aanvaller te kakken zet. De bal veroveren is werken, maar een bal precies goed aanspelen en gebruikmaken van het vernieuwde 'first-touch control' element waarbij het eerste balcontact van verschillende factoren afhankelijk is, is ook werken. Het gaat om een combinatie van skills, maar nog meer om de inzet die je nodig hebt om deze FIFA te masteren.

"Ik durf wel te zeggen dat het gewoon de beste voetbalgame is."

Echt beter

FIFA 13 speelt als een geoliede machine. Het is vloeiend, het ziet er gelikt uit, heeft bakken sfeer en het beste commentaar. Het heeft alle licenties die je nodig hebt als voetbalfan en ik durf wel te zeggen dat het gewoon de beste voetbalgame is. Het realisme en de klasse druipt er van af en het is echt weer nét iets beter, met vooral een slimmere AI voor je medespelers, een hoger speltempo en meer controle.

Ik ben een gamer die van voetbal houdt. FIFA is de beste en meest realistische voetbalgame ooit gemaakt. Hierdoor hink ik op twee gedachten, want voor mij moet een footie dichter bij een game liggen dan bij het realistische voetbal. Dit om het spelplezier erin te houden. Ondanks dat ik FIFA bijkans briljant vind, voelt het af en toe aan alsof ik wel heel hard moet werken om het spel op de mat te leggen dat ik wil spelen.

weetje • weetje

FIFA 13 is ook met Kinect en Move te spelen. Als je dan 'KUT!' schreeuwt, kun je een gele kaart krijgen dankzij de Kinect.



10 REDENEN WAAROM FIFA 13 GEEN 100 KRIJGT

Impact Engine: EA heeft dit een paar jaar geleden geintroduceerd: spelers gooien gewoon hun gewicht in de strijd. Toegegeven, het ziet er al een stuk beter uit dan vorig jaar, maar toch krijg je soms het idee dat je met je debiele invalide broertje aan het spelen bent.

Wedstrijdfeitjes: Erg leuk om te weten dat Casillas nul en Vermeer veertien reddingen heeft gemaakt, maar dat dit overzichtje een kwart van het scherm in beslag neemt, waardoor de speler met de bal die langs de lijn rent niet meer te zien is; tienmaal ruk!

Rechter analogestick: Met de rechter analogestick kan je de speler een flinke move laten maken. Als je op volle snelheid bent, is een speler als Robben of Ronaldo belachelijk vlug. Volkomen onrealistisch en onverdedigbaar. Opmerkelijk, want voor de rest leunt de game op realisme.

Appelleren: Zodra een speler in de buurt van buitenspel staat, beginnen de verdedigers te zwaaien met hun handen om dit duidelijk te maken aan de scheids. Ook als het niet zo is; ik trap er nog steeds in en dat maakt het behoorlijk irritant. Verder wijzen ze soms in de diepte waar een medespeler de bal wil hebben, zelfs als het niet kan...



Hard passen: Het kan niet. Ik wil keihard kaatsen en geen slappe balletjes geven!

Wegwerken van de bal: Uitverdedigen is een ware kunst. Soms moet je wel drie of vier keer de bal veroveren om hem weg te peren. Het komt waarschijnlijk omdat de hitbox van de spelers aan de grote kant is. Uittikken is niet aan te bevelen, je moet 'm echt wegroeien. Niet mijn stijl.

Kleurenparadijs: Als je de tv aanzet springt het glazuur van je tanden, zo felgroen als het gras is! De kleuren spatten van je scherm af.

Laadscherm: Een leuk extraatje van FIFA 12 vond ik het laadscherm, waarbij je lekker op een goal kan rossen. Dit jaar moeten we het doen met lullige oefeningetjes, zoals om pionnen dribbelen en passoefeningetjes... No thanks.

Scheidsrechters: De scheids is krankzinnig streng. Gele kaarten deelt ie uit als een voetbal-Sinterklaas. Kunnen we mee leven, maar dat ie soms in de weg loopt en af en toe hetzelfde shirt aantrekt als een teamspeler, wat een eikel.

Keepers: Rebound goals vliegen je om de oren omdat je weet dat keepers de bal vaak niet goed wegwerken.

SCORE 92

Na 96 potjes gespeeld te hebben moet ik eerlijk zijn: FIFA 13 is gewoon de top van sportgames, een footie die elke voetbalfan moet hebben. Als dat uit de mond van een PES-fan komt, zegt dat genoeg.

MAARTEN



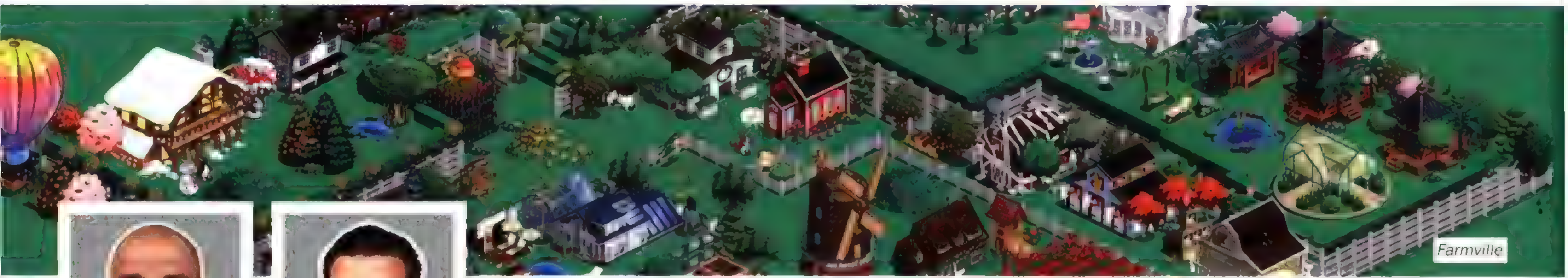
FIFA 13 speel je het hele seizoen 12/13

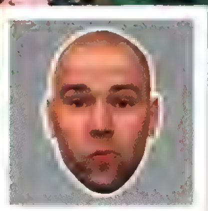
1 SEIZOEN

3

BASICS

FOOTIE
ELECTRONIC ARTS
1-8 SPELERS
28 SEPTEMBER


Farmville





OOK VOOR HARDCORE GAMERS?

De tijd dat je op Facebook spelletjes als Plants VS Zombies of FarmVille speelde is voorbij, tegenwoordig worden er games gemaakt die een stuk dieper gaan. Wouter en Jeroen discussiëren over de stelling of hardcore gamers ook op Facebook uit de voeten zouden kunnen.



WOUTER

SPEELT OP FACEBOOK: *The Sims Social en Marvel: Avengers Alliance*
HAAT: *Uren, ja soms zelfs dagen wachten op virtueel geld. Vrienden moeten hebben (die van mij zijn zo'n beetje allemaal te 'volwassen' voor games). Het trieste, casual imago dat het heeft. Niet speelbaar op een iPad! Dat was echt het ideale apparaat geweest voor Facebook games, maar nee hoor!*
GENIET VAN: *Verzamelelementen, het feit dat de games zo makkelijk op te starten zijn en dat je ze overal kunt spelen, zolang je maar een computer (met Flash) hebt.*
BLIJF JE HET SPELEN? *Marvel: Avengers Alliance speel ik net zo lang tot ik alle helden heb verzameld of tot er geen missies meer te spelen zijn. Maar ik kan nog beter een terminale ziekte krijgen dan een nieuwe game opstarten. Dat kost me namelijk ongeveer evenveel kostbare dagen van m'n leven...*

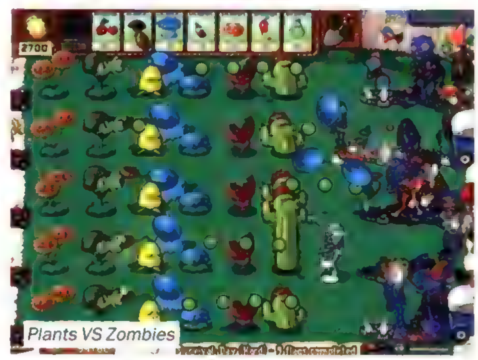
JEROEN: *Dus Wouter, jij bent nu echt niet meer te redden van je Sims verslaving met The Sims Social op Facebook?*

WOUTER: *Shit, The Sims Social is zoooo 2011! Marvel: Avengers Alliance is m'n nieuwe ding nu. Aangezien er namelijk al jaren geen fatsoenlijke superhelden RPG in de stijl van Ultimate Alliance of X-Men Legends uitgekomen is, had ik een surrogaat nodig. En ja, deze game moet dat dan maar even zijn. Voor de rest vind ik Facebook games echt niveautje Bejeweled op Spelletjes.nl: alleen geschikt als je niets beters te doen hebt terwijl je zit te wachten tot je gezichtsmaskertje droogt, omdat As The World Turns niet meer op de buis is...*

Dus als ik het goed begrijp, kijk jij As The World Turns en draag je zo nu en dan een gezichtsmasker terwijl je Bejeweled speelt?

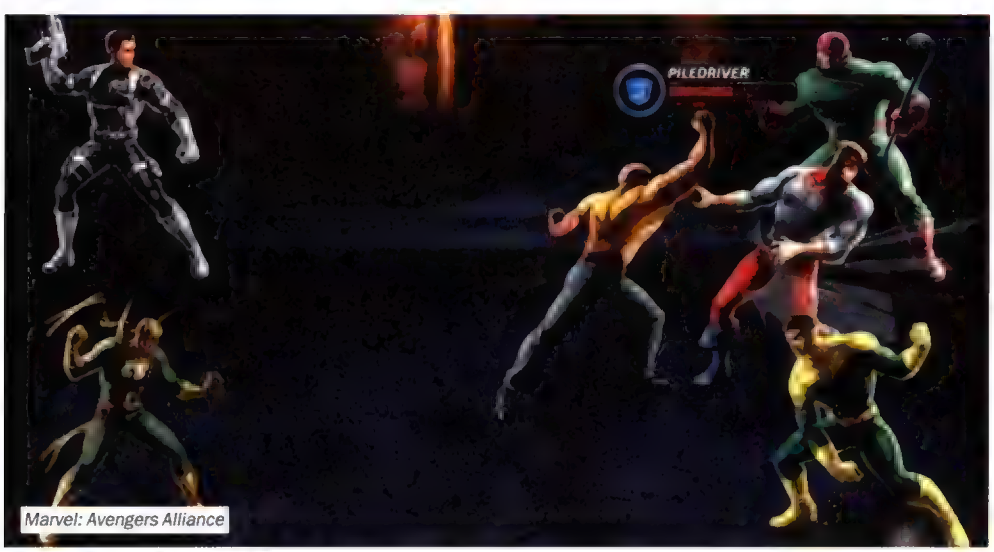
Eh nee, dan begrijp je het niet goed. Ik bedoel te zeggen dat Facebook games vaak oppervlakkige kutspelletjes zijn zoáls Bejeweled. En Brei Simulator.

Die Facebook games hebben toch iets rustgevends over zich. Gewoon even een paar dingetjes doen en dan weer verder met waar je eigenlijk mee bezig was. Daarnaast; Outernauts is Pokémon met een vleugje SimCity! Die shit speelt heerlijk en je kunt ook nog eens je vrienden uitdagen, mits ze de game spelen natuurlijk.

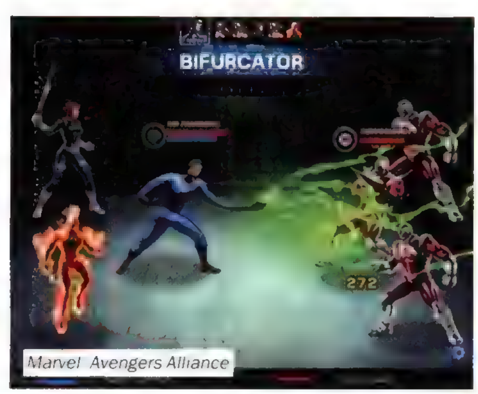

Plants VS Zombies

Okay, ik geloof je. Maar toch, je stuit onvermijdelijk op die muur dat je gewoon niet verder komt tenzij je lang moet wachten, cash moet dokken of vrienden moet verzamelen. Dat voelt cheap en genaaid! Ya used me, Skinner!

Ja, dat is het kutte van die duivelse Farmville-techniek, het trekt je er heel langzaam in. Het is leuk en je begint het leuker te vinden en dan BAM! heb je vijftig vrienden nodig om een kazerne te bouwen of moet je keiharde euro's stuk slaan. Of nog erger: je vrienden vragen om hulp, waarna ze je uit hun vriendenclubje knikkeren omdat



Marvel: Avengers Alliance



Marvel: Avengers Alliance

JEROEN

SPEELT OP FACEBOOK: Outernauts en SimCity Social
HAAT: Al die kutopdrachten waar je vrienden voor in moet schakelen of echte valuta voor uit moet geven.
GENIET VAN: Het heerlijke no nonsens, niets moet karakter. Geen last van tegenstanders of tijdsdruk of game-over schermen. Gewoon lekker bouwen, of in mijn geval buitenaardse wezentjes vangen.
BLIJF JE HET SPELEN? Waarschijnlijk niet, want op een zeker moment heb je onvermijdelijk vrienden nodig en ik ga mijn Facebook vrienden echt niet opzadelen met verzoekjes om aardappelen of bouwvergunningen.



je zo'n loser bent die Facebook games speelt. Het is alsof je aan de dope zit. Een drugsverslaafde die zijn handje ophoudt zodat hij die spuit weer in zijn arm kan zetten.

Ik zal je vertellen: ik heb al iets van veertig euro in Marvel: Avengers Alliance gestopt! Ik heb het voor mezelf goed gepraat door te zeggen dat ik al ZOVEEL fucking uur in die game had gepompt, dat veertig euri eigenlijk een schijntje was. Maar toch voel ik me er vies bij...

Wacht even, je hebt veertig euro tegen Facebook aan gegooid? Als een junk die z'n shotje nodig heeft? En dat probeer je nog goed te praten ook? Wouter, jongen! Dat is niet cool! Dat je de Sims een warm hart toedraagt is tot daar aan toe, maar je laten verleiden door Facebook om er effe veertig flapjes tegenaan te knallen? Ik mag hopen dat het je wel iets opgeleverd heeft?

Fuck ja! Het heeft me nog meer uren aan speelplezier opgeleverd PLUS een stel epic superhelden! Als ik het niet had gedaan, dan was ik nu waarschijnlijk al genezen van Avengers Alliance. En laten we wel wezen: hoe vaak betaal ik nou eigenlijk voor games? Die lui hebben mij plezier geschonken, dus geef ik hen ALL MY MONEY? Zo werkt dat toch in deze consumentenmaatschappij?

Okay, dit gaat dus de verkeerde kant op, dit is waar ik al bang voor was. Dit is wat er gebeurt wanneer je jezelf overgeeft aan Facebook games. Je raakt verslaafd! Je kunt geen maat meer houden. Wouter, de man die Halo hoog in het vaandel heeft staan, die begint te kwijlen bij het nieuws over de nieuwe Batman game, is verslaafd aan een Facebook spelletje? Zou het dan toch? Dat Facebook heel subtiel de hardcore gamer weet te vangen?

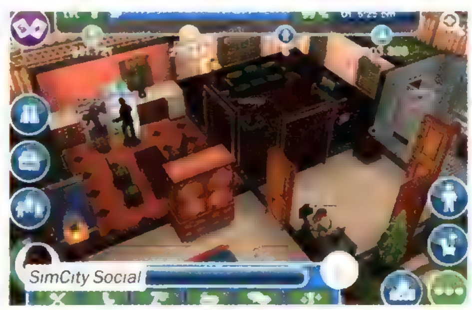
No way. Het is meer iets dat je bezighoudt tussen het ECHTE gamen door. Vergelijkbaar met een vrijgezel die op de handkar gaat zodat hij niet compleet explodeert als hij weer eens een wezen van vlees en bloed penetreert. De Senseo die je drinkt bij gebrek aan Nespresso of filterkoffie.

Het is hetzelfde als genoegen nemen met Bavaria als er geen Amstel geschonken wordt. Het is als...

Okay, okay, we snappen het nu wel.

Het is vergelijkbaar met Aliens op DVD kijken omdat je in de trein zit en je geen Blu-ray speler in je laptop hebt. Genoegen nemen met een Samsung Galaxy omdat je abo nog niet verlopen is en...

JAJAJAJAJA!!! ✖









TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

Of Jeroen zin had in een paar dagen volledige afsluiting van de buitenwereld, om zich op de planeet Cybertron te gaan vermaken? Natuurlijk had ie daar zin in! Was zijn beleving tijdens de val van Cybertron net zo vet als de Transformers-gek zich had voorgesteld?

Op het moment dat ik de game opstart, bevinden de Autobots zich aan boord van The Ark en laten zij de thuisplaneet Cybertron achter zich. De reden dat men de planeet verlaat, heeft alles te maken met de verloren oorlog tegen de Decepticons en het feit dat de planeet uitgeput raakt. Volgens Optimus Prime (leider van de Autobots) is het beter om nu te vluchten en later terug te keren voor de heropbouw.
Maar dan gaat het mis. Net voordat ze door een ruimteportaal (die ze naar een nieuw universum zou leiden) wilden vliegen, worden ze ingehaald door Megatron en zijn Decepticons. Tijdens de gevechten aan boord van het ruimteschip, krijg ik de controle over Bumblebee en is het zaak om Optimus Prime bij te staan.
Met heel wat kunst en vliegwerk, weet ik de locatie van Optimus te achterhalen en kom ik op de plaats waar hij in gevecht is met Megatron. Het tweetal neemt op geen enkele manier gas terug en de vonken spatten me om de oren.
Tijdens het gevecht raakt de kleine Bumblebee zijn balans kwijt en tuimelt haast van The Ark. Ternauwernood weet hij nog iets vast te pakken en ik stuur hem langzaam naar het vechtende duo toe. Daar werpt hij zich op het laatste moment voor Optimus Prime, in een poging de afgevuurde energiestoot van Megatron op te vangen. De dappere gele held wordt zwaar getroffen en zijn spark (levenslicht) dooft langzaam. Wat volgt, is een flashback tot aan dit moment.

weetje • weetje
Bruticus is niet de eerste Combiner, die eer is weggelegd voor de Constructicons die samen Devastator vormen.

Verhaal

De reden waarom ik dit fragment uitlicht, heeft alles te maken met de weg die men bij High Moon Studios is ingeslagen. Fall of Cybertron leunt namelijk, meer nog dan zijn voorganger, op het verhaal. Daar waar War for Cybertron veelal bestond uit knallen en rijden, daar is het hier wat beter verdeeld. Er zijn gebieden waar bijvoorbeeld geen schot gelost wordt, waarbij het tempo juist wordt vertraagd om de speler wat meer inzicht te bieden, vooral in de geschiedenis van Cybertron maar ook in de (speelbare) personages. Alles draait om de strijd tussen de Decepticons en Autobots, maar ook om planeet Cybertron. Niet alleen heeft High Moon gekozen voor een wat betere verdeling tussen het geknal en gerace, er is ook beter gekeken naar level design. Ditmaal kies je niet uit drie verschillende personages maar uit slechts één. En de levels zijn die Transformers op het lijf geschreven. Of het nu Optimus is, die de gevechten leidt met Metroplex (een wandelende STAD!), of Cliffjumper die stealth camo gebruikt (testje voor Mirage), of Jazz die lekker kan grapplen (deed hij al in de UK comics). Hierdoor ontstaat niet alleen meer variatie, de verschillende personages krijgen ook nog eens wat meer inhoud. Ze zijn niet zo maar figuurtjes die kunnen schieten en in een auto of straaljager veranderen.

"Het zal die roze bril wel zijn, maar Fall of Cybertron is een hele stap voorwaarts."



Rijdt hij nou naar die explosie toe of er van weg? *Zucht* Stomme trendy ontworpen sportauto's ook...

weetje • weetje
De game zit vol met hints naar verschillende series binnen het Transformers-universum, of het nu de tv-serie is of de comic-serie.

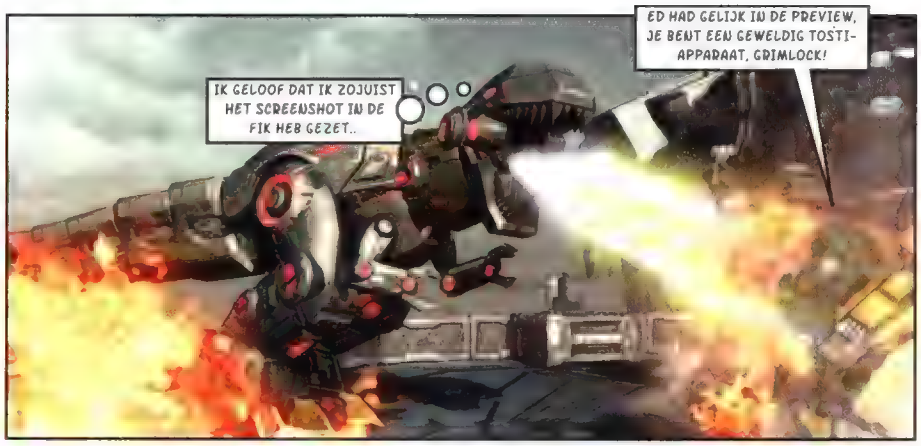
Persoonlijkheid

Iedere Transformer heeft persoonlijkheid... die er helaas niet altijd even goed uitkwam in War for Cybertron. Dat is nu een stuk beter; elke bot, Autobot of Decepticon, heeft een personality. Zo komt eindelijk de ware aard van Starscream naar boven, toont Soundwave dat hij



MULTIPLAYER

Net als War for Cybertron heeft de game weer een uitgebreide multiplayer mode. Hier kun je de standaard multiplayer modes (Deathmatch, Conquest etc.) doorploeteren met wat vrienden. Het toffe is dat je nu eindelijk je Transformer een beetje kunt vormgeven. Denk aan verschillende hoofden, armen en benen waarbij je nieuwe attributen vrijspeelt door voldoende ervaringspunten te verzamelen. Naast deze competitieve multiplayer kan je ook los in een soort Horde Mode genaamd Escalation. Hierin is het zaak om zo veel mogelijk 'waves' van tegenstanders uit te schakelen.



echt loyaal is aan Megatron, en Shockwave – tja – Shockwave is loyaal aan niemand behalve Cybertron. Voor mij is het een feest van herkenning en voor degene die niet zo zijn ingewijd in het Transformers-universum, is het erg goed om te leren wie nu wie is en wat zijn drijfveren zijn.

Met het verhaal en de persoonlijkheden die het verhaal leiden zit het goed, maar ook op gameplay gebied valt er genoeg te beleven en is er voldoende afwisseling om te genieten van deze third-person shooter.

De game weet op precies de juiste momenten de snelheid er in te gooien of het juist weg te halen. Er wordt niet te veel gestrooid met setpieces en qua verhaal heb ik heel wat toffe twists langs zien komen. De opbouw is ook erg prettig; je avontuur begint in de huid van de Autobots, om halverwege te wisselen naar de Decepticons, waarna je opnieuw los kunt met de Autobots om een climax mee te maken die de tv-serie eer aandoet. Ik wil niet te veel losla-



Ook op Cybertron worden Joodse tradities gerespecteerd.

ten, maar de fans zullen erg blij zijn met dit uitermate hectische slot!

Upgrade

Tijdens het avontuur kon ik maar weinig punten van kritiek vinden. Het zal die roze bril wel zijn, maar Fall of Cybertron is een hele stap voorwaarts, ten opzichte van het vorige deel. De balans is goed, de wapens voelen goed, hoewel de mogelijkheid tot het upgraden van je guns niet echt resulteert in experimenteren met wapens. Zo merkte ik dat ik echt mijn favo guns had waar ik mee aan de slag ging.

Misschien niet echt een puntje van kritiek op de algehele game, maar meer een puntje voor de ontwikkelaars. Ik miste namelijk tegenstanders die transformeerden. Het vorige deel had nog tegenstanders die probeerden weg te komen door te transformeren. Dat is nu gereduceerd tot vrijwel nooit. Je tegenstand komt aan in robot-

weetje • weetje

De reden dat men toch voor Bruticus koos, had alles te maken met de Combaticons; die zijn interessanter dan de werktuigen van de Constructicons.

vorm en zal nooit zijn altmode laten zien. Dat is in mijn ogen een beetje vreemd.

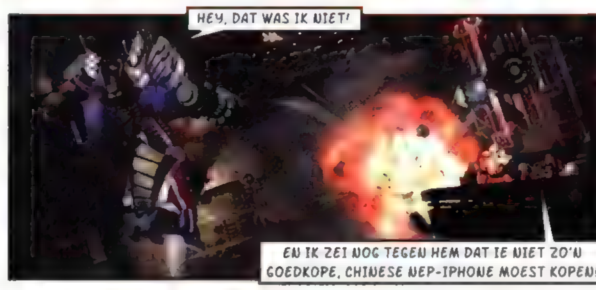
Maar nogmaals, dat doet niets af aan hoe goed de game wegspeelde en hoe heerlijk alles in balans is. Fall of Cybertron is een schitterende game, een niet te versmaden shooter en een must-have voor alle Transformers-fans.

En neem maar van mij aan dat je bijna een traantje wegpinkt, wanneer je die kleine dappere Bumblebee zichzelf voor Optimus Prime ziet werpen om de knal op te vangen, en hij zwaargewond blijft liggen.



TOYS!

Hasbro en Activision slaan wederom de handen ineen om Fall of Cybertron toys uit te brengen. Konden we vorig jaar genieten van een vijftal action figures (Prime, Bumblebee, Megatron, Soundwave en later Cliffjumper) daar kunnen we nu genieten van een stuk of 21 figurines!!!
Waaronder Grimlock, Bruticus (Combiner) en Starscream.
Maar ook IDW doet een duit in het zakje met een heuse comic rondom Fall of Cybertron. Hierin staan de Dinobots centraal en hoe ze in prehistorische beesten zijn veranderd.



SCORE 88

Fall of Cybertron is beter in balans, biedt meer afwisseling en geeft de verschillende Transformers veel meer persoonlijkheid. Daarbij speelt het ook nog eens overheerlijk.

JEROEN

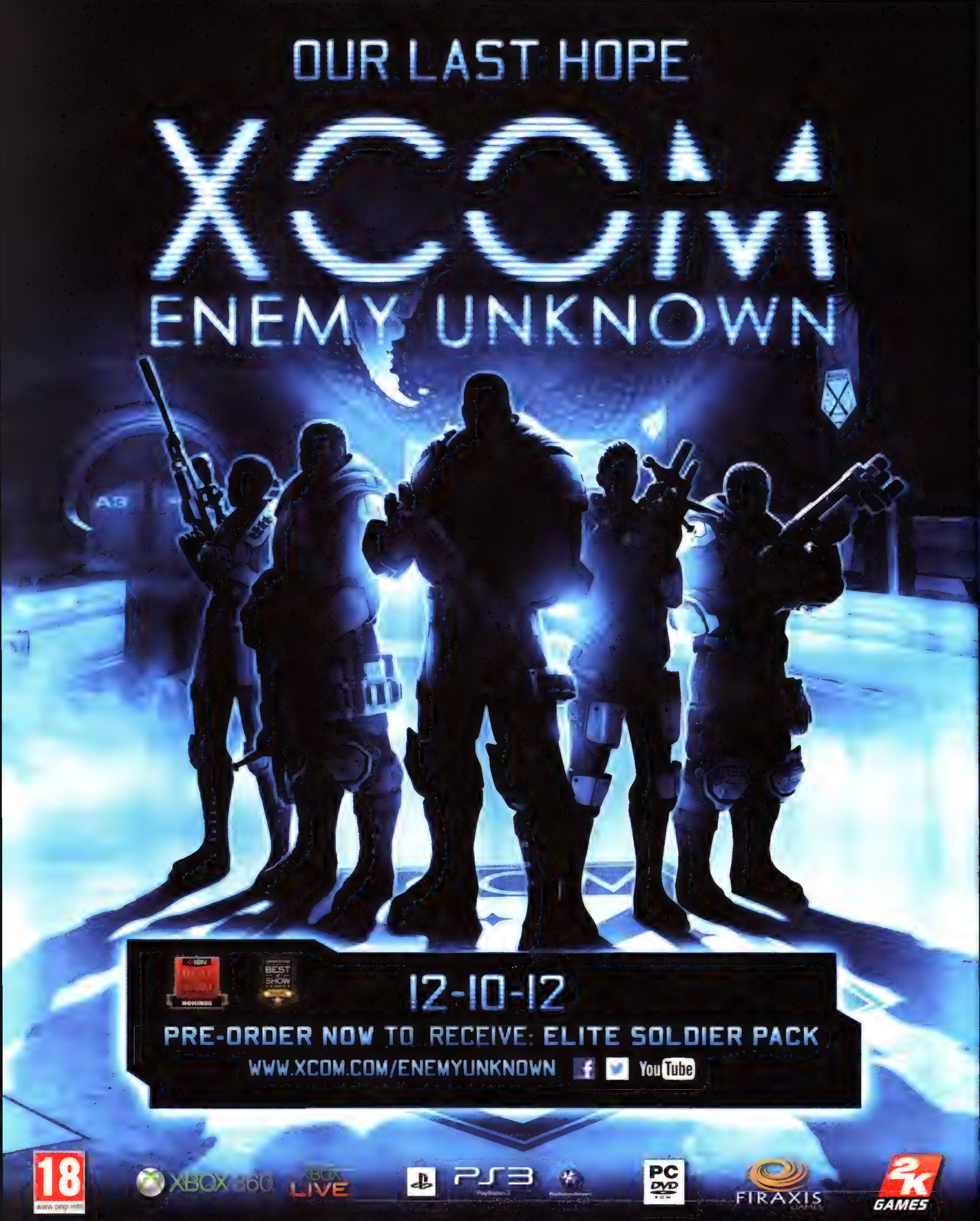


Na een uurtje of acht heb je de singleplayer wel doorgespeeld en kun je verdergaan met de multiplayer.

8 UREN

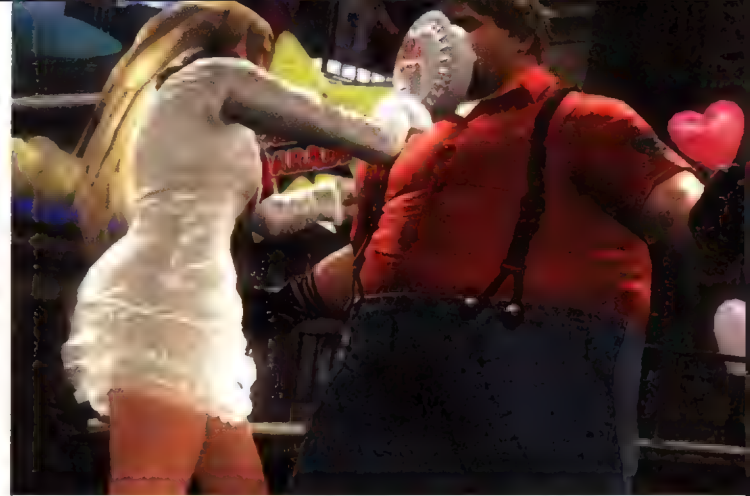
12

BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER
HIGH MOON STUDIOS / ACTIVISON
1-16 SPELERS
OUT NOW


OUR LAST HOPE
XCOM
ENEMY UNKNOWN
12-10-12
PRE-ORDER NOW TO RECEIVE: ELITE SOLDIER PACK
WWW.XCOM.COM/ENEMYUNKNOWN
YouTube
18
XBOX 360
LIVE
PS3
PC DVD ROM
FIRAXIS
2K GAMES

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

GOLD AWARD





"T-T-T-T", herhaalde Samuel de afgelopen dagen op de redactie. Wij hadden ons geld gezet op 'Te veel Tergende Tieten Tango's', maar hij bleek gewoon iets te veel 'Tekken Tag Tournament Two' te hebben gespeeld!

Tekken Tag Tournament 2 is de beste Tekken aller tijden. En het ergste van mijn conclusie is dat ik deze game eigenlijk helemaal niet zo leuk wilde vinden, aangezien ik Tekken (in zijn kern) stiekem nog steeds maar een relatief matige vechtgame vind. Het concept achter het spel (elke knop bestuurt een ledemaat) is grappig en maakt de gameplay best intuïtief voor beginners, maar het zorgt er ook voor dat button bashen meer regel is dan uitzondering bij de meeste mensen. Verder moet je om combo's en speciale moves uit te voeren meestal ellenlange knoppencombinaties uit je hoofd leren, terwijl bij de traditionelere vechtgames je daar allerlei handige inputvormen voor hebt. Daarnaast is dit geen Tekken 7, maar het vervolg op een spin-off waar de PlayStation 2 in 2000 mee lanceerde. Een tweede losstaande Tag-game voelde voor mij nu dus een beetje aan als een uitmelk-move; al helemaal als je beseft dat tagbattles in de meeste vechtgames gewoon al optioneel zitten inbegrepen.

weetje • weetje

Eén apart stukje DLC is een extra arena waar Snoop Dogg als niet-speelbaar personage in voorkomt. Ook heeft de voormalige rapper een exclusief nummer opgenomen voor de game.





Lichaams-versieringen

Maar BAM, toen smeet de game mij even met meer coole en grappige shit om de oren dan ik ooit had verwacht! En daarmee bedoel ik niet alleen de nieuwe Tag Assault-aanval, waarbij een combo met je tagpartner voortgezet kan worden (net als in Street Fighter X Tekken). Zo is er bijvoorbeeld Tekken Tunes, waarmee je de muziek van alle levels naar eigen smaak kan indelen, maar waar je ook al je eigen muziek in kunt importeren. Eindbaas Unknown in elkaar meppen was dan ook een stuk bevrediender met wat Fear Factory op de achtergrond. Je kunt trouwens elk personage naar hartenlust customizen met kleding, accessoires en andere lichaamsversieringen waar Jean Paul Gaultier jaloers op zou worden. Maar het mooiste is de Fight Lab: een Story Mode annex Tutorial slash minigame-verzameling, die niet alleen nieuwkomers op hilarische wijze de fundamenten van Tekken leert, maar ook meteen de hele serie uit de creatieve rompslomp haalt.



Wat een ongeloofwaardig beeld van Nederland hebben die Japanners. Theo van Gogh is al jaren dood

Kippen

In Fight Lab speel je met Combot, een robot met enkele standaard moves, waarmee je bepaalde uitdagingen, minigames en bossfights moet doorlopen. Je kunt je Combot echter 'uitbouwen' met honderden moves van de rest van de Tekken-cast; hoe beter je de levels doorloopt, hoe sterker de moves zijn die je voor hem kunt ontgrendelen. Het prachtige hieraan is dat je zo automatisch de game steeds beter leert spelen, omdat je steeds meer je best doet om die geweldige moves te behalen. Een geniale manier om de speler je game te laten masteren! Ook kun je (voor het eerst in de serie) de gekste shit ontgrendelen, zoals wapens, projectielen (waaronder kippen...) en hilarische finishing moves. Het mooiste van dit alles: je eigen Combot is ook buiten Fight Lab inzetbaar, waardoor iedereen hiermee z'n eigen onvoorspelbare vechter heeft. Tel hier de grootste Tekken-cast ooit bij op (meer dan vijftig personages!), nog tal van andere off- en online modi, de online World Tekken Federation-dienst waarmee je al je statistieken kunt bijhouden, én een geperfectioneerd vechtsysteem voor zowel normale als taggevechten. Je snapt dus waarom dit spel net zo goed 'The Greatest Hits of the Iron Fist' had kunnen heten.

> **"Dit spel had net zo goed 'The Greatest Hits of the Iron Fist' kunnen heten."**

weetje • weetje

Dit zal de eerste vechtgame zijn met speciale ondersteuning voor 3D-tv's, zowel op de Xbox 360 als de PS3. Wel wordt de framerate in 3D-modus gehalveerd naar 30 frames per seconde.

REVIEW | XBOX 360 | PS3 | Wii U

SCORE 90

Het feit dat er na twaalf jaar eindelijk een vervolg is op de interessantste Tekken-game ooit, is nog lang niet zo tof als het nieuws dat deze Tekken met kop en schouders boven de andere delen uitsteekt dankzij het knotsgekke Fight Lab.

SAMUEL



Met het pimpen van je Combot kun je al meer dan een heel weekend zoet zijn. En de multiplayer? Oneindig speelbaar.

100+ UREN

16

BASICS

FIGHTER
NAMCO BANDAI GAMES
1-4 SPELERS
OUT NOW

DEADLIGHT





Jurjen groeide op met 2D-platformers en zal er altijd van blijven houden. Ook in Deadlight geen gedoe met roterende camera's, maar ouderwets rennen en springen, van links naar rechts. Al is deze 2D-platformer toch iets anders dan die uit Jurjens jeugd.

In 2D-platformers hopt men doorgaans met een koddig kereltje door fantasielandschappen waar kleurige platformen op wonderlijke wijze in de lucht blijven hangen. Sinds Prince of Persia is er echter ook een tegenbeweging in het platformlandschap.
In deze iets realistischere 2D-platformers wordt niet gehopt maar lenig en uitbundig geanimeerd gesprongen, aan randjes gehangen, en geklauterd op grijze platformen die daadwerkelijk op pilaren rusten, of op andere wijze in de semi-realistische omgevingen zijn verankerd.
Deadlight is een nieuw spel in deze Prince of Persia-traditie.



Diepe achtergronden

Deadlight baart vooral opzien met de diepe achtergronden. Terwijl je het silhouet van de ruig bebaarde kerel op de voorgrond laat rennen, springen en klauteren, kijk je heel ver uit over een autobaan, bezaait met autowrakken, of over een plein met flats en wolkenkrabbers in de mistige achtergrond. Je platformen zijn vrachtwagens en omgevallen lantaarnpalen, of meubels in de kleine kamertjes waar je ook vaak doorheen loopt.
Je kunt zombies met je blote handen van je afduwen. Soms draag je een bijl of een geweer met te weinig kogels, maar het spel draait vooral om het slim ontwijken van de zombiebrij, om te voorkomen dat je erin stikt.

Het achtergrondverhaal is als volgt: Seattle is in de jaren tachtig aangevallen door zombies en jij bent de laatste overlevende, of zoiets. Best bijzonder voor een 2D-platformer, maar natuurlijk niet in het grote geheel der dingen. En er zijn ook wel wat problemen met de geloofwaardigheid van het geheel.

> **"Deadlight baart vooral opzien met de diepe achtergronden."**

Vage vriendschap

Hoofdpersoon Randall Wayne mompelt af en toe iets over zijn vermiste vrouw en dochter, dus begrijp je waarom hij het bijltje er niet bij neergooit. Maar waarom hij halverwege het spel een vage vriendschap aangaat met een gestoorde kerel die ratten eet? Nog steeds geen idee. En waarom speelt het spel zich in de jaren tachtig af? Waarom Seattle?
Het is een probleem waar wel meer realistische spellen mee kampen: hoe meer zo'n spel zich hult in een zweem van realisme, hoe meer elementen je wenkbrauwen doen fronsen.
Waarom kan Randall bijvoorbeeld niet zwemmen? Waarom kun je sommige deuren wél slopen met een schouderduw, maar niet met je bijl, terwijl andere deuren zich alleen door Randalls gelaarsde voet laten vermurwen?
Het draagt allemaal niet bij aan je 'suspension of disbelief'. En hoe opzienbarend het spel met zijn diepe beelden en intieme sfeer ook is, het



spelen bleef bij mij toch een tamelijk oppervlakkige ervaring.

Vooral leuk

Maar wellicht beschouw ik het spel te veel in het romantische licht van de indie scene, omdat het spel in feite ook een indiegame ís. Maar waar échte indiegames je geest trachten te verrijken met een verrassende visie op videogames, de mensheid of jezelf, houdt Deadlight het bij plat vermaak. Dat 'de mens' uiteindelijk het grootste monster blijkt te zijn, mag geen verrassing heten. Wat niets afdoet aan de fun die ik beleefde op weg naar het dan toch nog licht verrassende vervolgje op dat inzicht.
Het is vooral léuk om je met zo weinig mogelijk moeite een weg voorbij de zombies te banen, om zombies naar je toe te lokken zodat de grond onder hun voeten instort, en om je te vergapen aan die geweldig diepe achtergronden.
Uiteindelijk blijkt Deadlight dan toch niet zo opzienbarend, maar – gewoon – een leuk nieuw spel in de Prince of Persia-traditie.


Zelfs op klaarlichte dag ziet Randall er uit als een nachtmerrie van Fiep Westendorp.

weetje • weetje

De Spaanse indie-ontwikkelaar van Deadlight, Tequila Works, is in 2009 gevormd door voormalig personeel van o.a. Blizzard, Mercury-Steam en Sony.

SCORE 69

Deadlight heeft wel wat weg van Limbo en Shadow Complex, maar weet dat niveau niet te halen. Wat niet wegneemt dat je hier als liefhebber van degelijk spul best een of twee leuke avonden mee kunt beleven.

JURJEN



Er zit zo'n twee uur content tussen begin en eind, maar doordat je vaak afgaat ben je er langer mee bezig.

5 UREN

18

BASICS
PLATFORMER
TEQUILA WORKS / MS STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

IN GAMES MAG ALLES! TOCH?

Geen gamer kijkt nog op van geweld in zijn entertainment, waardoor ontwikkelaars zich misschien wel geroepen voelen het geweld nog harder in beeld te brengen. Of wat seks en onschuldige slachtoffers aan de slachtpartijen toe te voegen. Jurjen en Samuel vroegen zich af: kunnen ontwikkelaars daarin ook te ver gaan?



Behoorlijk ziek deze Torture Game. En dit is nog deel 2 ook!

Begrijp me niet verkeerd, ik geniet van geweld in games, vind een paar tieten niet verkeerd, en geloof helemaal niet dat mensen 'in het echt' rare dingen gaan doen die ze in games hebben gezien of beleefd.
Maar dit alles neemt niet weg dat ik me wel eens afvraag of 'we' ook te ver kunnen gaan in games.
Wat denk jij Sam? Is die vraag gerechtvaardigd of moet in games alles maar kunnen?

Ik denk dat alles wel moet kunnen, eigenlijk. Censuur vind ik altijd een slecht idee, en zoveel heilige huisjes zijn er niet meer om tegenaan te schoppen.
Misschien heb ik nu iets te veel naïef vertrouwen in de mensheid, maar ik geloof dat het gros van de gamers intelligent genoeg is om extreme zaken in games te kunnen relativeren.
Heb jij voorbeelden van bepaalde zaken in hedendaagse games die jij net een stapje te ver vindt gaan?

Nee, ik heb in 'gewoon verkrijgbare' games nog geen dingen gezien die ik te ver vond gaan. Maar ik heb wel het gevoel dat ontwikkelaars dat punt opzoeken, en langzaam maar zeker benaderen. Waarbij vooral het geweld tegen vrouwen de laatste tijd grondig verkend wordt.
In Sleeping Dogs kun je bijvoorbeeld willekeurige meisjes vastgrijpen, meesleuren en op vrij realistische manieren vermoorden. Dit valt allemaal nog binnen de grenzen van het acceptabele. Maar wat nu als je zo'n meisje met een paar snelle knoppencombinaties ook nog kunt ontkleden en verkrachten? Zou dat een leuke, voor het gros der gamers best acceptabele toevoeging zijn?

Oeh, spannend. Oh, eh, ik bedoel: ja man, dat gaat best 'ver'. Maar toch denk ik dat zoiets zou moeten kunnen. Zeker als het in dienst staat van het verhaal.
Ik zou écht geen chick willen verkrachten in een game puur omdat het kan, maar als het bijvoorbeeld gebruikt zou worden om de gamer te confronteren met de duistere verlangens van een bepaald personage, dan zou ik er al veel begrip voor hebben.

Okay, dus jij vindt ook dat zoiets te ver zou gaan als het totaal niet functioneel zou zijn maar alleen 'voor de lol' is toegevoegd? Dus is er wel degelijk een grens aan 'wat moet kunnen' in games. Of gaat het alleen om de grenzen van de goede smaak?

Recente controversie I: **Tomb Raider**

Kwestie: Lara wordt vastgehouden door een kerel die haar veelzeggend begint te strelen. Tijdens de E3 stelt de ontwikkelaar zelf dat Lara 'bijna verkracht' wordt. Dit zou haar motief om te gaan moorden verklaren.
Aantijging: 'Walgelijk!' En: 'Je kunt toch ook best een stoere meid worden zonder bijna verkracht te zijn?'
Reactie van de ontwikkelaar: 'Het is slechts een dreiging, er is geen sprake van seksueel geweld.'



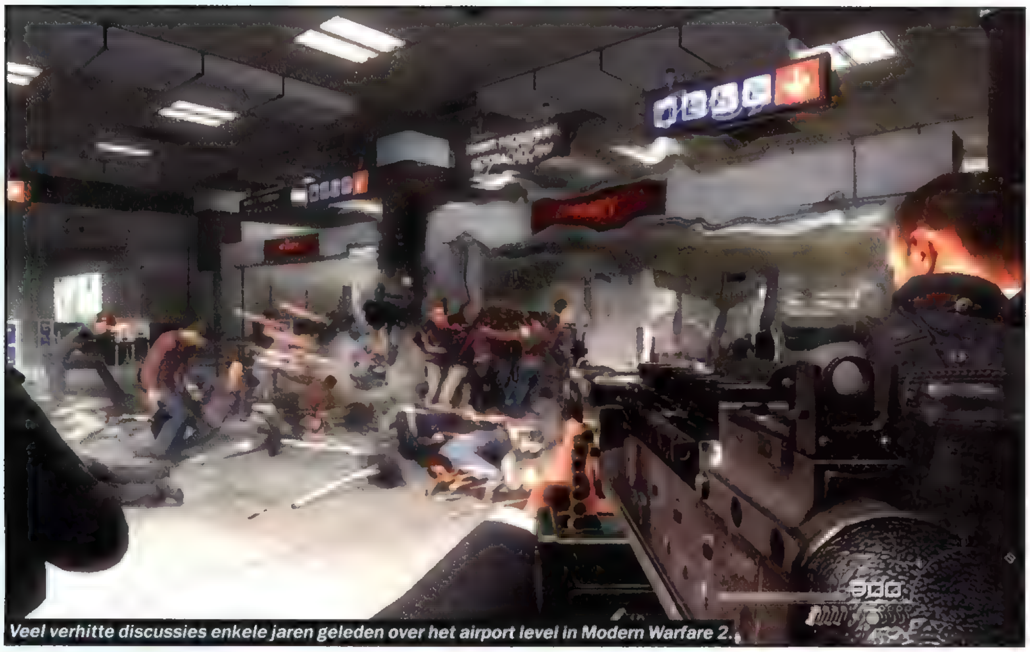
Recente controversie II: **Sleeping Dogs**

Kwestie: Het is mogelijk om extreem bruut en realistisch geweld te gebruiken tegen willekeurige burgers, waaronder meisjes die amper achttien lijken.
Aantijging: In Japan, waar meestal toch alles kan, komt het spel niet door de leeftijdskeuring als het geweld tegen passanten en bepaalde seksscènes niet wordt afgezwakt.
Reactie van de ontwikkelaar: Er worden wat dingen in het spel aangepast. Je krijgt bijvoorbeeld strafpunten wanneer je het te bont maakt tegen de burgerbevolking.








Veel verhitte discussies enkele jaren geleden over het airport level in Modern Warfare 2.



Recente controversie III: **Hitman Absolution**

Kwestie: In de trailer van de nieuwe Hitman wordt die kale aangevallen door een groep lekkere wijven in nonnenkleding, waarna hij ze op versplinterende wijze afmaakt.
Aantijging: Het seksualiseren van geweld tegen vrouwen, het spotten met de kerk.
Reactie van de ontwikkelaar: 'Het spijt ons dat we mensen hebben beledigd. Dat was niet onze bedoeling. We wilden gewoon iets cools maken.'

weetje • weetje

In het Atari 2600-spel Philly Flasher bestuur je twee gevangenen die vallende melkdruppels uit de borsten van een heks moeten drinken. Als de mannen genoeg melk hebben gedronken, gaan ze masturberen. Dat je het even weet.

Dat laatste, lijkt mij. Als het totaal geen functie zou hebben dan zou ik het onnodig vinden, extreem puberaal en misschien zelfs een beetje zielig, maar zelfs dan vind ik nog dat het verder wel moet kunnen.
Maar weet je, als ik heel eerlijk ben dan heb ik daar ook af en toe behoefte aan: aan het doen van stomme, puberale shit omdat, eh, tja, gewoon, omdat het kan. Dus, ja, ondanks dat ik het echt smakeloos zou vinden als er een heel expliciete en contextloze verkrachting mogelijk zou zijn in een game, zou ik het waarschijnlijk wel een keertje spelen, denk ik. Noem het een morbide nieuwsgierigheid. Of oppervlakkige sensatielust.

Mijn eerste reactie zou zijn, dit gaat te ver. Maar vervolgens zou ik ook nieuwsgierig raken. Dat is ook wel weer het leuke aan het feit dat ontwikkelaars de controversie zoeken; het laat je worstelen met je eigen gevoelens.
Wat ik wel jammer vind, is dat dit zoeken naar steeds heftiger geweld en controverse zo'n belangrijk deel van de 'vooruitgang' in gaming beslaat. Tijdens de E3-persconferenties van EA, Ubisoft en Sony kreeg ik drie uur lang schietende en hakkende mensen gepresenteerd, met gejuich uit de zaal als een gezicht extra hard aan stukken werd geslagen. Dan denk ik, is dit nu wat we allemaal willen?

Nou, eh, eigenlijk wel, ja. Ik denk inderdaad dat dit is wat we allemaal willen. We mogen weliswaar intelligente, beschaafde, geëvolueerde dieren zijn, maar we blijven dieren. En seks en geweld spreken dat dierlijke in ons meer aan dan wat dan ook.


Het zal je niet verbazen dat verkrachtingsgames, zoals RapeLay, vooral in Japan populair zijn. Stelletje dwazen.


Hoertje schoppen in GTA.

Natuurlijk willen we meer dan alleen seks en geweld, wat verklaart waarom liefde misschien het enige onderwerp is dat nog meer aandacht krijgt in kunst en media, maar onze drang naar bloed en tieten zal nooit weggaan. Ik schaam me er dan ook niet voor.

Neuh, je hebt gelijk, je kunt je moeilijk schamen voor universele, aangeboren neigingen. Maar misschien dat ik me soms wel eens schaam voor het medium games, als het zo uitsluitend om geweld draait. Geweld is toch vaak de goedkoopste oplossing om iets interactief te maken, en geweld dat bijna over het randje gaat, trekt altijd de aandacht.
Het zou mooi zijn als ontwikkelaars net zo gretig de grenzen opzoeken waar het universeel menselijke emoties betreft als schuld, twijfel, liefde en levensangst. Of is ons medium daar te beperkt voor?

Volgens mij is er zoveel extreem geweld in games omdat, tja, games daar gewoon heel goed in zijn. Laat games dus maar lekker de grenzen van die shockerende, dierlijke dingen opzoeken. Als mensen het zat worden, dan komen die filosofischere, emotionelere games vanzelf wel. ✖


Sommige games draaien slechts om over the top geweld, zoals Postal.

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere reviewgedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Jan en Jurjen.

1 ICE AGE: CONTINENTAL DRIFT - ARCTIC GAMES

PS3 | XBOX 360 | PC | WII | 3DS | DS

Filmgames zijn over het algemeen bagger, mede doordat ze in een weekend geprogrammeerd lijken te zijn. Dus je kunt begrijpen dat niemand hier echt te porren is voor een paar weggegooide uurtjes om een game naar aanleiding van een film te reviewen. Behalve Jeroen...

Je hebt filmgames; spellen die de film op de voet volgen en je de filmbeleving willen laten herbeleven. Maar je hebt ook games die een prequel of een sequel zijn, waardoor ze niet de film volgen maar gebeurtenissen eromheen. En je hebt filmgames die niets met de film te maken hebben maar gewoonweg personages lenen om een ander soort game te maken.
Dat laatste is het geval bij Ice Age: Continental Drift – Arctic Games. Een verzameling minigames die zo slecht uitgewerkt zijn dat je je bloedeigen moeder achter de console weg zou slaan. Met een HAMER!
Deze game is niet het aanraden waard. Ja misschien als je vier bent, en doof en blind, en maar één arm hebt. Dan is het wellicht nog wel leuk. Ben je echter gezond en bij je volle verstand, blijf hier dan héél ver bij vandaag.



JEROEN — SCORE 20

Nee sorry, zelfs met de meest roze bril die er verkrijgbaar is kun je deze game niet aanraden. Echt niet. Het is slecht uitgewerkt en je geld gewoonweg niet waard.

ORCS MUST DIE! 2 (2)

PC



Sinds Jan de eerste Warcraft speelde (in een grijs en ver verleden), is hij dol op Orcs. Het doet hem dan ook een beetje pijn om deze groene rakkers voor een tweede keer bruut te moeten afslachten...

Vorig jaar verscheen Orcs Must Die! als verdomd leuke variant op het immens populaire TD-genre, aangevuld met aangenaam lompe hack-and-slash elementen.
Feitelijk huisvest Orcs Must Die! 2 dezelfde ingrediënten die deel 1 ook zo leuk maakten, alleen nu verrijkt met co-op (in de vorm van een tovenares), meer valstrikken, meer wapens en meer humor. Waar de warrior erop los hakt, of spiesen plaatst om Orcs te pijnigen, bestookt de tovenares de groene grommerds met magie. Zo laat ze de wezens tijdelijk aan je zijde vechten of bestookt ze hen met gif. Met verdiende schedels speel je nieuwe valstrikken vrij of verbeter je bestaande.
Je zult dus strategische keuzes moeten maken: verbeter je je bestaande ventilator om nog harder Orcs de afgrond in te blazen of ga je toch voor die venijnige vuurzeevalstrik? De sterfanimaties zijn keer op keer hilarisch!

JAN — SCORE 85

Robot Entertainment heeft de OMD-formule geperfectioneerd. Het was niet eerder zo leuk en lollig om Orcs af te maken en de vele dodelijke combinaties maken, iedere vijandelijke aanvalsgolf een klein feestje.

FREAKYFORMS DELUXE: YOUR CREATIONS, ALIVE! 3



Deze prettig gestoorde eShop-game verschijnt alsnog in een doosje voor de 3DS, met het woordje 'Deluxe' achter het oorspronkelijke 'Freakyforms' geplakt. Is het vreselijk freaky of toch gewoon een formaliteit? Jan maakte zijn eigen monstertjes en zocht het voor je uit.

Bij sommige games denk je meteen aan Nintendo. Freakyforms Deluxe: Your Creations, Alive! is zo'n spel. Waar deze game ook aan doet denken zijn de rare, ADHD-achtige minigames van Wario, niet qua gameplay maar wel qua absurditeit en vormgeving. De game oogt kinderachtig, kent bizarre grapjes, bij vlagen irritante muziek en weet zelf eigenlijk niet wat het wil zijn. Je mag in het spel gekke wezentjes in elkaar knutselen (een simpele variant van Spore, zo je wilt) en daar vervolgens allerlei opdrachtjes mee vervullen. Ten opzichte van de originele download zijn er een paar nieuwe levels en 100+ nieuwe lichaamsdelen bijgekomen. Je creaties heten Formees en je eigen fantasie is je begrenzing. Je kunt dus een dino met tien ogen maken, maar ook een tank met een snor of een pratende auto. De opdrachten zijn ongestructureerd maar leveren wel geld op waarmee je nieuwe lichaamsdelen en Formees maakt. Gekkenhuis!

Freakyforms Deluxe mist structuur en oogt mal maar fans van Spore, WarioWare en Scribblenauts zullen zich hiermee wel vermaken. Al zeg ik er meteen bij dat deze game zijn voorbeelden nergens overtreft.

SCORE 69

JAN

4 POKÉMON CONQUEST

HOOGSTE SCORE

Wie graag op de handhelds van Nintendo speelt, is ongetwijfeld bekend met Pokémon en Fire Emblem. In Pokémon Conquest worden die twee spellen een beetje door elkaar gehusseld, met als resultaat iets waar Jurjen erg blij van wordt.

Net als in Fire Emblem moet je steeds wachten op je beurt, je strijdkrachten over de vakjes van het slagveld verplaatsen en vijanden aanvallen door menukeuzes te maken. Alleen doe je dat in Pokémon Conquest niet met ridders en tovenaars, maar met Pokémon. Dat zorgt niet alleen voor schattige plaatjes en geluidjes, maar ook voor diepgaande spelmogelijkheden.
Veel aspecten die je als ervaren Pokémon-trainer goed kent moet je ook in Conquest gebruiken. Je gebruikt met Charmander bijvoorbeeld Ember tegen Snivy en stelt tevreden vast dat dit 'super effective' is.
Het mooie van Conquest is dat de eigenschappen van je Pokémon ook bepalen hoe hij obstakels in zijn omgeving kan passeren. Bijvoorbeeld vliegend, klimmend of zwemmend. Mede hierdoor biedt Conquest een ervaring die de som der gejatte delen overstijgt.



SCORE 86







Terwijl Pokémon en Fire Emblem al jaren in hetzelfde straatje blijven hangen, zorgt deze geslaagde mix van de twee games voor weer wat frisheid in het turn-based strategy-genre. Wie zich niet ergert aan de gedateerde graphics en het lage speltempo, is zo honderd uur verder.

JURJEN

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

view with layar

10000000





SCORE ★★★★★

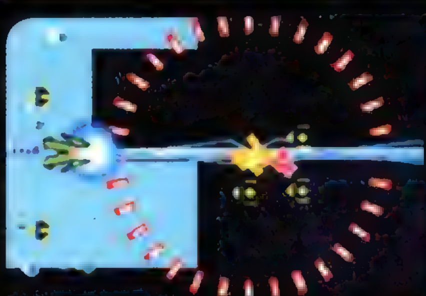
€ 1,59

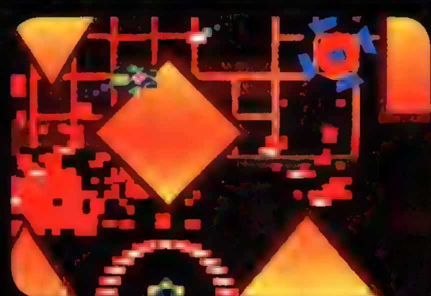
① SPELER

Om in de App Store een beetje op te vallen, zijn de naam van en het icoontje voor een app van levensbelang. Wat dat betreft slaat 10000000 de plank twee keer mis. Die naam... tja. En dan het icoontje: een roze rechthoek met een bruin hoedje.
Gelukkig maakt het spel alles goed. Het is een match 3-game, waarin je tegeltjes met zwaarden, sleutels en grondstoffen moet combineren om het kereltje bovenin beeld voorbij monsters, deuren en schatten te krijgen. Het heeft wat weg van Dungeon Raid, maar dan lelijker, eigenwijzer en stiekem gewoon leuker.
De zegswijze 'don't judge a game on it's cover' is zelden zo gepast geweest.

iOS

FLIP THE CORE





SCORE ★★★☆☆

€ 2,-

① SPELER

Eigenlijk is het wel een beetje vals dat we sinds de goedkope AppStore-succesjes, de handhelds van Nintendo voortdurend bekritiseren om hun dure spellen. Want óók op de DS en 3DS download je voor weinig geld leuke tijdverdrijvers.
Neem een spel als Flip the Core: een zijwaarts scrollend vlieg-en-schietspel waarin je met een druk op de R-knop de omgeving kunt kantelen, bijvoorbeeld om op het nippertje vijandelijk vuur te ontwijken. Uitdagend, spannend, inventief en gewoon lekker met de knoppen te besturen. Wie heeft de App Store nog nodig, als je naast de grote dure Mario's ook dit soort goedkoop grut op je systeem kunt knallen?

DSiWARE

FIELDRUNNERS 2





SCORE ★★★★★

€ 2,39

① SPELER

De mannetjes willen van links naar rechts. Maar dat gaat ze niet lukken, want wij zetten geschutskoepels langs hun weg. Sterker nog, we bepálen hun weg door geschutskoepels te plaatsen. En we zetten er ook vertragers bij. En vlammenwerpers. En raketwerpers.
God, wat een genot om al die kleine mannetjes tussen de tanden van onze oorlogsmachine te vermalen. Het ultieme gevoel van macht, zoals normaal gesproken alleen wrede dictators dat kunnen ervaren, is dankzij dit soort spellen ook voor de gewone man bereikbaar.
Wie er na de eerste Fieldrunners wel weer eens in wil zwelgen, kan dit vervolg met een bulderlach aanschaffen.

iOS

PARTY WAVE





SCORE ★★★☆☆

€ 1,59

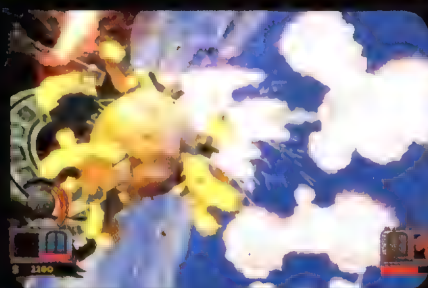
① SPELER

Sakaguchi (de inmiddels vijftigjarige bedenker van Final Fantasy) houdt niet alleen van fantasy maar ook van eenvoudige iPhone-spelletjes en elke dag surfen in Hawaï.
Die laatste twee passies combineert hij in een knappe stijlbreuk: een surfspelletje voor iOS. Elk level bestaat uit twee fases, in de eerste moet je zoveel mogelijk surfers naar een golf loodsen, daarna moet je op die golf stunten voor punten. We hoopten dat er ook nog tovenaars zouden verschijnen, maar die zaten er niet in.
Het is een aardig spel en we gunnen iedereen zijn midlifecrisis, maar het zou mooi zijn als Sakaguchi nu snel weer in de Fantasy duikt.

iOS

ROCK OF AGES





SCORE ★★★★☆

€ 7,99 / 800 MS POINTS

①-② SPELERS

Rock of Ages is een soort tower defence game maar dan met een grote bal in de hoofdrol.
Doel van het spel is om de bal door de poort van je tegenstander te rammen. Maar voordat je daar bent, moet je eerst een heel traject afleggen met obstakels die opgeworpen zijn door je tegenstander. Je tegenstander rolt overigens net als jij een grote bal over het speelveld in de hoop jouw poort aan diggelen te rammen. Het draait dus ook om verdedigende units plaatsen en goed rollen om de units van je tegenstander te omzeilen, en dat alles aangekleed met hilarische taferelen uit de Europese geschiedenis.

SEN / XBOX LIVE

MUSH





SCORE ★★★★★

€ 2,99

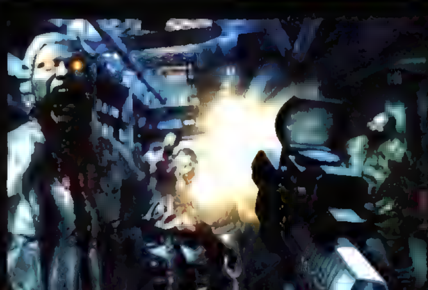
① SPELER

Op de iPhone heb je Rolando, de PlayStation heeft Locoroco en de Windows Phone heeft nu Mush, een soort pluisje.
Dat pluisje bestuur je door optimaal gebruik te maken van alle aspecten van de smartphone. Zo beweeg je het pluisje door je telefoon te kantelen, laat je hem zweven door een glimlach te tekenen en weer zakken naar de grond door een teleurgestelde grijns te schetsen. Schud je de telefoon heen en weer, dan zal het pluisje boos worden zodat hij kan aanvallen.
Het is een enorm leuk en aandoenlijk spelletje, dat ook nog eens een Xbox Live implementatie heeft; lekker Achievements hunten dus.

WINDOWS PHONE

view with layar

DEAD TRIGGER





SCORE ★★★☆☆

GRATIS

① SPELER

Van de mensen die ons het heerlijke Shadowgun brachten, komt nu Dead Trigger, een super gelikte shooter waarin we zombies kunnen afknallen.
De game is gratis, maar dat betekent wel dat er in-app purchases in zitten. Met als gevolg dat je op een gegeven moment tegen 'een muur' aanloopt en haast wel geld uit móet gaan geven.
De game op zich ziet er goed uit en speelt erg lekker. De zombies knallen mooi uit elkaar, de wapens voelen goed en het upgraden ervan ook.
Maar tja, die haast onvermijdelijke in-app kosten zijn toch wel een smet op deze verder tot in de puntjes verzorgde game.

IOS / ANDROID

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat wilde Jurjen graag doen in Tokyo Jungle**
- A) Spelen als een leeuw
- B) Paren met een keeshond
- C) De controller wegflikkeren vanwege de lelijke graphics

2 **Naar welk land ging Ed op vakantie?**
- A) Portugal
- B) Haïti
- C) Amerika

3 **De mensen in Metro: Last Light vechten om eten. Welk eten volgens Jan?**
- A) Een droge korst brood
- B) Een baklap
- C) Een blik witte bonen in tomatensaus

4 **Hoe veel geld heeft Wouter al in Marvel: Avengers Alliance gestopt?**
- A) Zo'n veertig euro
- B) Een maandsalaris
- C) Nog geen cent

5 **Welke Transformer offert zichzelf op in Fall of Cybertron volgens Jeroen?**
- A) Sideswipe
- B) Bumblebee
- C) Jazz

6 **Hoe heet Wards personage in Guild Wars 2?**
- A) Captainjizz
- B) Moregasm
- C) Awkward

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam, adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?





Dan maak je kans op drie gameshirts naar keuze van Retrorush.nl!

PU 227 LIGT OP 19 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- PAKT JJ DE PES REVIEW VAN MAARTEN AF! NEE GRAPJE, DAT ZOU ONZE HOOFDREDACTEUR NOOIT TOELATEN.
- BLAZEN WE MET WARD EN JAN DE CO-PULATIE RUBRIEK NIEUW LEVEN IN VOOR BORDERLANDS 2.
- DODEN JAN EN WOUTER WAT TIJD IN DISHONORED... ONDER ANDERE.
- GAAT JJ WEER LEKKER BALLEN MET NBA 2K 13.
- WORDT ER TOT DE DOOD GEVOCHTEN OM DE REVIEW-CODE VAN XCOM: ENEMY UNKNOWN. NOU JA, NIET TOT DE DOOD, MAAR ER MOESTEN WEL WAT MOEDERS BIJ GEHAALD WORDEN.
- SPEELT JURJEN EEN VOETBAL GAME... OP DE WII... DIT VERZINNEN WE NIET.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



WOUTERS CORNER OF SHAME

Maandenlang was het stil aan de kant van onze geheime bron. We vreesden zelfs dat Wouter de schaamteloze fotograaf betrapt had en dat het lichaam van hem/haar nu ergens op de intensive care lag. En toen verscheen deze geweldige foto opeens in de mailbox: Wouter die zijn eerste rijles neemt! De Veendammer is dol op racegames, maar had nooit de cash en tijd voor echte rijlessen. Een beetje Groninger leert de edele kunst van het fileparkeren echter niet met een Opel Corsaatje, maar met een tractor! Want wie moet er anders in de weekenden de akkers van Wouters ouders bijhouden?



SCHLEMIEL VAN DE MAAND JJ

Boekt zijn vakantie midden in de Gamescom omdat hij niet op de datum had gelet. Hij nam daarom een extra strandhanddoek mee zodat hij op zijn ligstoel in de zon op zijn iPad de streams van de persconferenties kon zien. Dan maar even niet cool...

MEEST SMAKELOZE TITEL VAN DE MAAND

Met afstand Unfinished Swan. Dat klinkt toch een beetje als een niet helemaal gaar stukje vlees waar je vrij snel van aan de spuitpoep raakt. En zelfs Wouter wordt niet blij van spuitpoep.





SCHLEMIEL VAN DE MAAND SAM

Kon bijna Japan niet uit vanwege een ongeldig retourticket. Elk nadeel heb echter zijn voordeel. Hadden we namelijk bijna een goede correspondent in Tokio.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

CHICKS VAN DE MAAND

Maarten en Tjeerd waren net klaar met hun wekelijkse radiopraatje op SLAM!FM (elke dinsdag om 21:00 uur) toen er drie verkleumde chicks in bikini aan kwamen flaneren. Met hun zogenaamde jarenlange ervaring bij de commando's wisten ze de modellen te overtuigen dicht tegen hen aan te kruipen, zodat ze konden profiteren van de lichaamswarmte. En reken maar dat er geprofiteerd werd. De Tekken-dames, vrouwelijke pandaren en het hele Duitse volk terzijde, gaan we deze maand toch voor deze chicks!



VAKANTIEGAMES

OF HET IS TOEVAL OF DE DEVELOPERS HOUDEN REKENING MET DE ZOMER, MAAR DEZE MAAND KREGEN WE BUILDS EN REVIEWEXEMPLAREN BINNEN WAAR WE OOK ZO NAAR OP VAKANTIE HADDEN GEKUND:

- **NINTENDO LAND:** MOET JE WEL VAN MEER KLEURTJES HOUDEN DAN ALLEEN BRUIN.
- **TOKYO JUNGLE:** MOET JE WEL EEN GELDIG RETOURTICKET HEBBEN NATUURLIJK.
- **MISTS OF PANDARIA:** VOOR AL DIE KALE GASTEN DIE STEEDS VERBRANDEN.
- **DEADLIGHT:** KLINKT ALS EEN FRAAI IERS STADJE WAAR JE GOED GUINNESS KUNT ZUIPEN IN DE KROEG.
- **METRO: LAST LIGHT:** UH? OKAY, MISSCHIEN DEZE NIET.



VERLOREN IN DE APOCALYPSE

Een paar PU's geleden moesten we al een heuse overlijdenspagina volschrijven voor onze overleden PU-redacteuren. Groot was ons verdriet dan ook toen we de grafstenen van Jan en Ed binnenkregen. Nog twee die meegenomen zijn door Death? Zo houden we geen redactie meer over!



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

- **12%** Ontdekken dat Assassin's Creed zonder Ezio nog veel leuker is.
- **9%** Weten dat we nog één maand iets anders met ons leven moeten doen en dat we dan weer echt kunnen gaan gamen. Zomerdroogte zuigt!
- **13%** Kwijlen over de vele GTA Vscreenshots. Er zitten auto's in!
- **10%** Olympische Spelen volgen, op Wouter na dan. De enige sport die hij leuk vindt is de 100 meter gestrekte draf naar het toilet. Alhoewel hij met figuurpoepen ook niet slecht scoort.
- **7%** Doorbijten tot oktober wanneer het FIFA- en PES-fanboygedrag van Maarten en JJ weer voorbij is.
- **11%** Kijken of we Wouter zo gek kunnen krijgen om Borderlands 2 uit te spelen. Kan namelijk niet...
- **8%** JJ straks zeker niet de Wii U-versie van FIFA 13 laten spelen. Die GamePad stuitert een stuk minder goed.
- **6%** Hopen dat het monument van Jan voor Half-Life wat oplevert. En dan hebben we het niet over lof van lezers.
- **13%** Weten dat de titel Deadlight niet slaat op het gewicht van Jurjen.
- **11%** Beseffen dat als die Japanners Sam echt vast hadden gehouden op het vliegveld, er waarschijnlijk een klein Tekken Tag Tournamentje was uitgebroken...



SCHLEMIEL VAN DE MAAND MAARTEN

Hij heeft thuis eindelijk alles goed voor elkaar. Mooi huisje, leuke vriendin, fantastische kat... en toen kwam Mists of Pandaria om de hoek kijken. Denk je dat WoW eindelijk passé is, pompt Blizzard er weer een dot leven in. Dahaag sociaal leven! Ward heeft hetzelfde probleem met Guild Wars 2. Met het verschil dat Ward al geen sociaal leven had...



9GAG.COM/GAG/4962632

DUBBELGANGER VAN DE MAAND: WARD

Deze foto vond Dominique Penders op 9GAG.com en het is Ward ten voeten uit. Er zijn maar weinig mensen die het rubberen gezicht van onze Limburger kunnen evenaren, maar het lukt deze knakker prima! En ze hebben ook nog eens hetzelfde gevoel voor humor. Vooral door blijven speuren naar dit soort funny shit, mensen!

DROL VAN DE MAAND: ICE AGE: CONTINENTAL DRIFT – ARCTIC GAMES

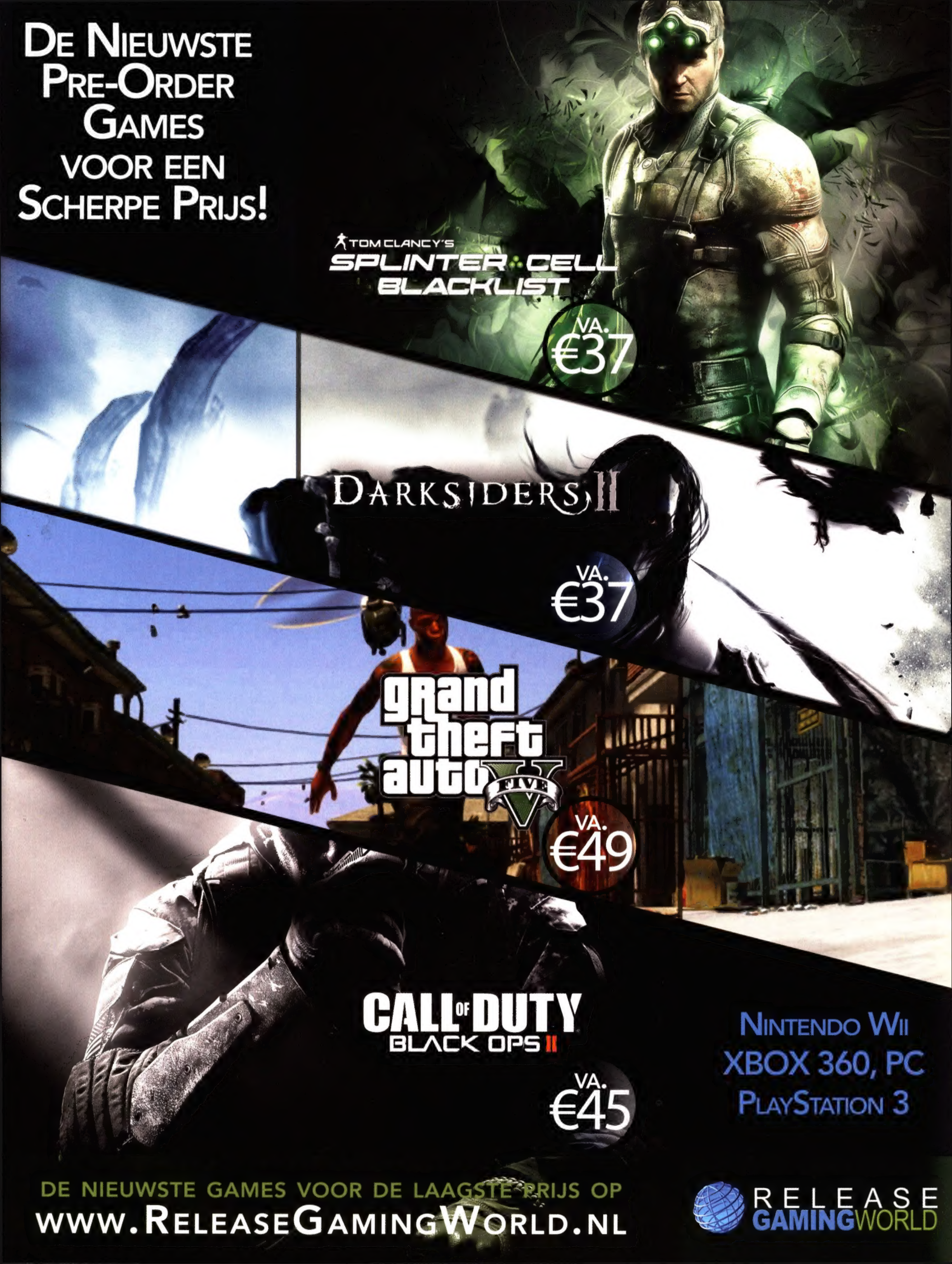
Deze game werd al gauw op de redactie gebombardeerd tot Ice Age: Incontinent Drift (Ward wilde er nog Fartic Games bijdoen maar die motie werd niet aangenomen). Een game baseren op een film is al niet het beste idee dat je als gamestudio kan verzinnen, maar als je dan ook nog eens met een verzameling minigames komt die helemaal niets met de gelijknamige bioscooprelease te maken hebben. Nou, dan schraap je wat ons betreft wel het onderste uit de latrine!



FRAMEDROP

JORDI PETERS




DE NIEUWSTE PRE-ORDER GAMES VOOR EEN SCHERPE PRIJS!
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST
VA. €37
DARKSIDERS II
VA. €37
grand theft auto FIVE V
VA. €49
CALL OF DUTY BLACK OPS II
VA. €45
NINTENDO WII
XBOX 360, PC
PLAYSTATION 3
DE NIEUWSTE GAMES VOOR DE LAAGSTE PRIJS OP
WWW.RELEASEGAMINGWORLD.NL
RELEASE GAMINGWORLD


DISHONORED™
REVENGE SOLVES EVERYTHING™
12 OCTOBER 2012
DISHONORED.COM
#DISHONORED
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
ARKANE STUDIOS
Bethesda
18
www.pegi.info